

ELECTION STAR -KARIKATYYRIT

Taideteollinen korkeakoulu / Medialaboratorio / Lopputyö Tiina Paju 3.3. 2005

Motto:

"Caricature must be practiced with
the finesse of a surgeon and
the purposes of a butcher"

Ronald Searle

(Patten Robert L. (toim.): George Cruikshank

A Revaluation, Princeton University Press,

Princeton 1992, s. xiii)



Sisältö

1. ALUKSI

2. TUOTANTO

3. TAVOITTEET

4. TAUSTA

- 4.1. Commedia dell'Arte
- 4.2. Poliittisen karikatyyrin esitystraditio
- 4.3. Muita esitystraditioita
- 4.4. Omat politiikkaan liittyvät kuvitustyöni

5. TYÖPROSESSI

- 5.1. EU-vaalit
- 5.2. Hahmot
- 5.3. Rekvisiitat
- 5.4. Kysymysten teemat ja malli
- 5.5. Rekvisiitan jako
- 5.6. Muutos suunnitelmissa
- 5.7. Hahmolistat
- 5.8. Tuloksia
- 5.9. EU-vaaleista opittua
- 5.10. Kuntavaalit –järjestelmä kehittyy
- 5.11. Hahmojen rakentaminen
- 5.12. Kysymysten jaottelu
- 5.13. Käden liikkeet
- 5.14. Lopulliset hahmot
- 5.15. Tekniikka
- 5.16. Televisioformaatti

6. LOPPUTULOS JA ARVIOINTIA

- 6.1. Tavoitteet
- 6.2. Poliittinen kommentointi
- 6.3. Yhteiskunnallisen kuvauksen kärjekkyyks
- 6.4. Supersankarit
- 6.5. Hahmojen keskinäinen interaktio
- 6.6. Yhteenveto

7. LIITTEET (CD:N SISÄLTÖ)

8. VAALIKONETYÖRYHMÄT

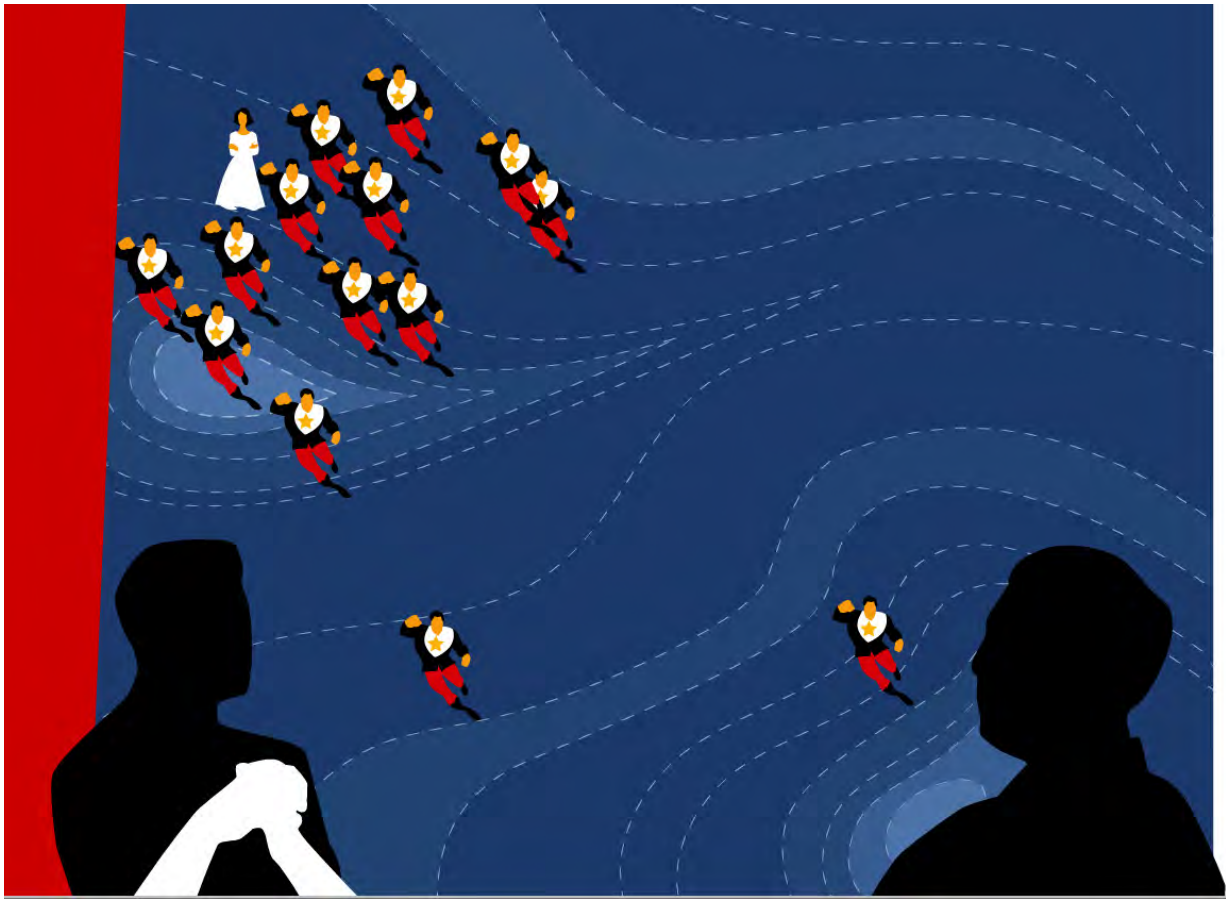
9. LÄHTEET

1. Aluksi

Election Star oli MTV3:n ja Taideteollisen korkeakoulun Medialaboratorion Crucible Studio sekä Helsingin Kauppakorkeakoulun CKIR:in (*Center for Knowledge and Innovation Research*) yhteinen interaktiivinen monimediaprojekti. Election Star -projekti aloitti MTV3:n Internet-vaalikoneessa, ensin Euroopan Unionin parlamenttivaaleissa kesäkuussa 2004, sitten Suomen kunnallisvaaleissa lokakuussa 2004. Election Starin tavoitteena oli luoda televisiota varten uusi lajityyppi, joka toisaalta pohjautuu satiirisen *commedia dell'arte*n esitystraditioon ja toisaalta sisältää vaaleihin liittyvän tilastotiedon tieteellisen visualisoinnin elementtejä.

Suunnitelman mukaan kukin ehdokas vastaa vaalikoneessa kyselylomakkeeseen etukäteen. Näin saatu tieto muodostaa ehdokkaan poliittisen profiilin, ja kaikkien kandidaattien profiilit tuodaan karttaan, josta olisi mahdollista paikantaa poliittisesti toisiaan lähellä olevat ehdokkaat. Äänestäjä voisi näin löytää ehdokkaansa poliittisten asiakysymysten perusteella. Annettujen vastausten pohjalta luotaisiin myös äänestäjän ja ehdokkaan poliittinen karikatyyri.

Televisio-ohjelmassa ehdokkaat vastaisivat haastattelijan kysymyksiin, taustanaan sääkartan kaltaisena lavasteena käytetty kartta. Ohjelman katsojat arvioisivat ehdokkaan uskottavuutta, ja lähettäisivät arviointinsa joko internetitse tai tekstiviestein. Ehdokkaan paikka kartalla saattaisi muuttua haastattelun aikana tämän julkisen arvionnin mukaan. Muutosta korostaisi myös ehdokkaan karikatyyrin vaihtuminen, ja ehdokkaan ja äänestäjien arviointierojen toivottiin tuovan sytykettä keskusteluun.



KUVA 1:

*Election Star -projektin
esittelymateriaalia, grafiikka
Lauri Ahonen ja Jori
Eremenko. Liite: Election
Star _for_PC.exe*

KUVA 2

*Election Star -projektin
esittelymateriaalia, grafiikka
Lauri Ahonen ja Jori
Eremenko. Liite: Election
Star _for_PC.exe*



2. Tuotanto

Lopputyöni on poliittisten karikatyyrien tekeminen vaalikoneeseen. Samoja kuvia olisi voitu käyttää myös Election Starin mobiiliversiossa, jos projekti olisi kehittynyt siihen asti. Visuaalisesti vaalikone koostui useasta osasta. Ensimmäkin siinä oli vaalikoneen varsinaiseen toimintaan liittyvä SOM (self organizing map¹), joka muodostui vaalikoneen käyttäjän (äänestäjän) ja ehdokkaiden antamien vastausten pohjalta, ja josta äänestäjän oli mahdollista hahmottaa toisaalta itseään lähellä olleet ja toisaalta äänestäjästä kauimmaisina olleet ehdokkaat. SOM-kartan lisäksi ns. tieteellistä visualisaatiota edustivat ympyrädiagrammit, joista vaalikoneen käyttäjän oli mahdollista vertailla omaa ja ehdokkaan vastausten profilia, ja nopealla silmäyksellä löytää yhteneväisyydet ja eroavuudet. Vaalikoneen toinen osa oli sitten samojen vastausten pohjalta muodostettu poliittinen karikatyyri. Tarkoitus oli, että karikatyyrihahmot rakentuisivat vastausten antamisen myötä vaalikoneen Flash-ikkunassa, ja ne perustuisivat niitä varten tehtyyn kappalekirjastoon. Kirjaston kokoaminen edellytti selkeää Flash-ohjelmointirakennetta, jonka mukaan palaset voitiin saada sopimaan saumattomasti toistensa kanssa.

Election Star -hahmoista tehtiin muutama prototyyppi Euroopan Unionin vaaleihin. Näistä vaaleista saadun kokemuksen pohjalta tehtiin lokakuun kunnallisvaaleja varten varsinainen karikatyyrikirjasto, ja kehitettiin myös hahmojen rakentumisen interaktiota.

Tullessani mukaan Election Star-projektiin työnjako oli jo valmis: oma tehtäväni oli luoda vaalikoneessa syntyvät karikatyyrit; vaalikoneen käyttöliittymäsuunnittelu ja Flash-ohjelmointi eivät kuuluneet projektiin. Käyttöliittymän suunnitteli lopulta Alma Median *Jeremias Koskela* ja Flash-ohjelmoinnin teki tutkija ja ohjelmistosuunnittelija *Topias Marttila*².

¹ SOM on algoritmi, jota käytetään laajojen tietomäärien visualisointiin ja tulkintaan. Kartta rakentuu säännönmukaisesta pohjaruudukosta. Kunkin kartan osaan liittyy käsiteltävä data muunnettuna moniulotteiseksi vektoriksi. Kartalla samankaltaiset yksiköt ovat lähellä toisiaan, ja toisistaan poikkeavat yksiköt kaukana toisistaan. Samanlaisuuskarttana SOMia käytettiin vaalikoneessa ryhmittelemään samankaltaiset ehdokkaat kaksiulotteisella kartalla lähelle toisiaan. Pääasiallinen lähde: <http://www.cis.hut.fi/research/som-research/som.shtml> 9.2.2005

² Työryhmien jäsenet, ks. luku 8.

3. Tavoitteet

Tavoitteena oli, että Election Starin karikatyyrihahmojen piti olla toisaalta tuttua arkea ja toisaalta eurooppalaista ja suomalaista poliittista elämää karrikoivia siten, että äänestäjä löytäisi niistä itsensä ja kandidaattinsa, ja toivottavasti voisi myös nauraa molemmille.

Suomessa käytettävissä olleet vaalikoneet ovat mielestäni merkittävä lisä demokratian toteutumiseen: niiden avulla äänestäjän on mahdollista laittaa kaikki ehdokkaat samalle viivalle ja vertailla ehdokkaiden argumentointia yhtenäisessä ympäristössä. Mikään vaalikone ei kuitenkaan ole absoluuttinen totuus ja karikatyyrikuvien suurin merkitys oli jo etukäteen mietittynäkin siinä, että vaalikoneiden leikinomaisuus korostuisi. Tarkoitus oli korostaa sitä, että valitsemisen vapaus ja vastuu on viime kädessä äänestäjän – vaalikone ei kerro ehdotonta totuutta.

Kuntavaalien vaalikoneessa hahmo rakentui äänestäjän silmien edessä hänen vastatessaan kysymyksiin. Piirroselementit ikään kuin kommentoivat äänestäjän vastauksia. Tämän interaktiivisen tapahtuman oli tarkoitus olla jo itsessään mielenkiintoinen ja kannustaa äänestäjää vastausten jatkamiseen pelinomaisen immersion vallassa³.

Karikatyyrihahmojen luominen edellytti yhteistyötä projektin ohjelmoijien ja MTV3:n internet- ja televisiografiikasta vastaavien tekijöiden kanssa. Suurimpana teknisenä haasteena oli tehdä grafiikkaa, joka olisi tiedostokooltaan pientä ja eikä olennaisesti hidastaisi vaalikoneen käyttämistä.

³ Immersio, fiktioon uppoutuminen (Huhtamo & Kangas, s.26)
Immersio (engl. immersion): virtuaaliympäristön tai käyttöliittymän ominaisuus luoda illuusio virtuaalitilan sisällä olemisesta (Huhtamo & Kangas, s.362)

4. Tausta

Karikatyyripiirroksiset ovat tyypillisesti sanoma- ja aikakauslehdistöön kuuluva ilmaisumuoto. Karikatyyrin tavoitteena on kärjistää kuvauksen kohteen ominaisuuksia niin, että kohteen luonne paljastuu. Karikatyyrein on kuvattu useimmiten poliitikkoja, mutta myös kansanosia tai tapoja ja tottumuksia. Election Star tuo tutun kuvamuodon uuteen mediaan ja lisää siihen vielä tämän uuden median mahdollistaman interaktiivisen rakentamisen ulottuvuuden.

MTV3:n vaalikone ja vaaliohjelmat ovat koko kansan media. Karikatyyrihahmojen tuli olla siis toisaaalta helposti tunnistettavia ja tuttuun kuvastoon nojaavia, ja toisaalta ilmeeltään tuoreita ja yllätyksellisiä.

4.1. COMMEDIA DELL'ARTE

Commedia dell'arte on 1500-luvulla kehittynyt teatterimuoto, jolle oli keskeistä teatterin tekeminen ilman jäykkää ennalta määrättyä tekstiä. Esitykset perustuivat näyttelijöiden osaamiin monologeihin ja kepposiin, joita kulloisenkin näytelmän teeman mukaan improvisoiden yhdisteltiin (Tuomola, s. 10). *Commedia dell'arten* näytelmät ovat lähinnä synopsiksia, ja taitava ensembletyö teki jokaisesta esityksestä ainutlaatuisen. Näytelmien ainekset otettiin jokapäiväisestä elämästä ja niitä esitettiin hyvinkin karuissa ympäristöissä; useimmiten markkinoilla hätätä kylvätyillä esiintymislavoilla. Näytelmien hahmot olivat oman aikansa stereotyyppisiä, joissa tulivat esiin niin yhteiskunnallinen arvostukset kuin hyvän tarinankerronnan vaatimat perushenkilölliset ominaisuudetkin. Kerskurikapteeni, uskollinen palvelija, mahtipontinen oppinut, kiukkuinen kauppias, nuoret rakastavaiset, opportunisti ja typerys kuuluivat kaikki *commedia dell'arten* henkilögalleriaan (Wyckham, s. 111).



KUVAT 3 JA 4:

Pantalone ja Il Dottore
teoksesta *Oreglia*,
Giacomo: Commedia
dell'Arte – Maskerna,
komedianterna, scenarier-
na, Ordfront Stockholm
2002, s. 116 ja 126

Commedia dell'arresta peräisin olevat hahmot olivat myös pohjana Election Starin karikatyyrejä tehtäessä. Niiden avulla pyrin hahmottamaan poliittista tilannetta yleisinhimillisestä näkökulmasta, ja löytämään sieltä paitsi poliittisen tilanteen kuvausta, myös jokapäiväisen arjen huvittavuuksia ja arkkityyppejä. *Commedia dell'arten* hahmot olivat vertailukohta ja mitatikkku.

Projektin alun kunnianhimoisena pyrkimyksenä oli lisäksi saada paitsi hahmot, myös karikatyyrien syntyminen dramaattisesti mielenkiintoiseksi.

4.2. POLIITTISEN KARIKATYYRIN ESITYSTRADITIO

Perinteisesti henkilökarikatyyrit perustuvat arkkityyppeihin ja kansanperinteeseen. Ne käyttävät jatkuvasti esimerkiksi ovelan ketun kaltaisia hyvin tuttuja henkilölistymiä (Feaver, s.9). Yhteiskunnallista kritiikkiä on kansainvälisissä yhteyksissä esitetty myös yleisemmällä tasolla eläinkuvin (kuva 6).



KUVA 5

Black Panther party for Self-Defense -puolueen tunnus, 1966. Lähde: McQuiston Liz: Graphic Agitation, Social and Political Graphics since the Sixties, Phaidon, Lontoo 1993, s.151



KUVA 6

Terästrusti-hämähäkki lähestyy työläisverta. Lähde: Foner Philip S., Schultz Reinhard: Das Andere Amerika, Geschichte, Kunst und Kultur der amerikanischen Arbeiterbewegung, Elefanten Press, Berliini 1983, s. 275

Uudemmassa poliittisessakin kuvastossa eläimet on otettu myönteisinä tunnuksina käyttöön (kuvat 5 ja 7). Toki tätä on ollut aiemminkin, esimerkiksi USA:n poliittisten puolueiden käyttämät elefantti- ja aasi-hahmot.

Suomalaisessa poliittisessä karikatyyrissä ei ole käytetty kovin paljon eläinhahmoja. Kun näin on tehty, viite on ollut useimmiten negatiivinen (kuva 8). Poliittisten piirrosten historian kirjoittaja Robert Philippe on havainnut, että pilapiirroksiset ovat elinvoimaisimmillaan kriisiaikoina: pilataide kukoistaa, kun vakiintunut järjestelmä ja yhteiskunnalliset pelisäännöt kyseenalaistetaan (Ylönen, s.16). Samoin on mielestäni muidenkin kuvallisten traditioiden laita: suomalaisen kansalliseen kuvastoon kuuluu

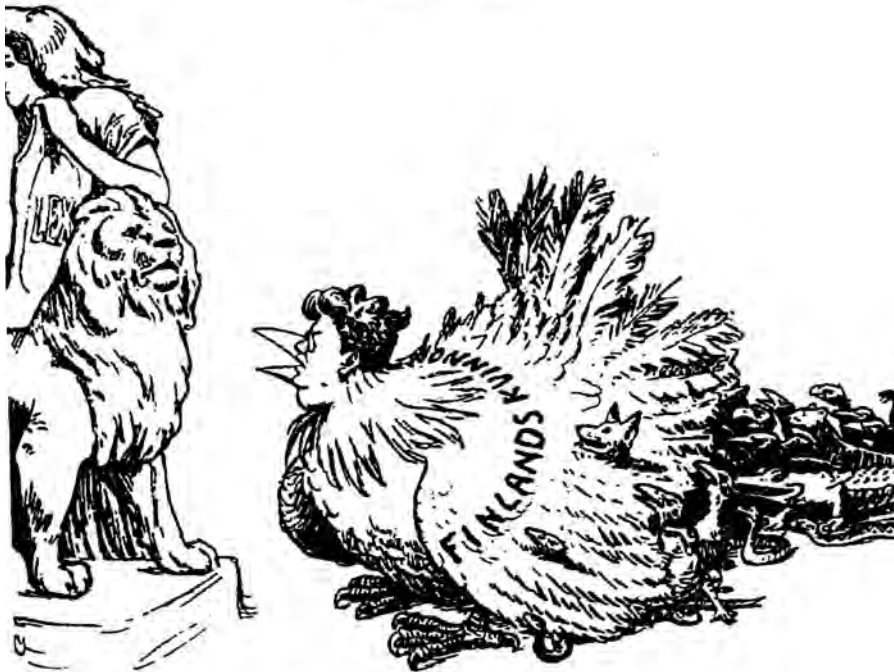


KUVA 7

Action populaire -workshopin julistetutantoa, toukokuu 1968. Lähde: McQuiston Liz: Graphic Agitation, Social and Political Graphics since the Sixties, Phaidon, Lontoo 1993, s.54

Den gamla skrockhönan.

(Se texten å följande sida)



KUVA 8

Pilakuva Fyren-lehdestä v.1905: kuvassa kritisoidaan Alexandra Gripenbergiä myöntyväisyyspoliitikkona ja naisliikkeen hahmona. Lähde: Ylönen Marja: Pilahistoria, Suomi poliittisissa pilapiirroksissa 1800-luvulta 2000-luvulle, SKS Helsinki, 2001, s. 68

sortovuosiin liittyvä *Eetu Iston* hurjan dramaattinen *Hyökkäys-*maalaus, jossa Suomi-neitoa ja perustuslakia uhkaa Venäjän kaksipäinen kotka (kuva 9).

Marja Ylösen mukaan suomalaisessa pilapiirrostraditiossa tapahtui 1980-luvulle tultaessa selkeä muutos: ”1980-luvulla tapahtui jälleen muutos, kun puolueiden henkilöitymät siirtyivät sivurooleihin. Koska ne kuvasivat erilaisuutta, niiden siirtyminen syrjään viesti puolueiden välisen erilaisuuden vähenemisestä 1980-luvun aikana...” (Ylönen, s. 412) ”Tavallinen kansalainen oli piirretty aiemminkin avuttomaksi itseään mahtavamman hahmon armoille. Silloin kansalaista käytti hyväkseen valtiovallan henkilöitymä, hallitusherra, joka ahdisteli veroilla ja



KUVA 9

Eetu Isto: Hyökkäys,

1899

muilla köyhdyttävillä päätöksillä. 1990-luvun markkinatalous oli toisenlainen vastustaja ihmiselle. Se oli vielä hallitusherrain suurempi, vei kaiken tilan. Markkinatalouden vallanpidon konkreettiset muodot jäivät kuvaston perusteella tuntemattomiksi. Hallitusherran toimintatapa oli ollut ymmärrettävä, ja se oli markkinoita inhimillisempi vastustaja siksikin, että kuvastosta selvisi, kuka tai ketkä käyttelivät hallituksen valtaa. Markkinatalous oli tunnistamaton, kuvasto ei kertonut, kuka sen toimista vastaa. Muutamaa nousukauden pankinjohtajapiirrosta lukuun ottamatta markkinavoimat jäivät vaille kasvoja. Eivätkä markkinatalouden edustajat tunnistettavinakaan olisi kuitenkaan olleet kansalaisille tilivelvollisia.” (Ylönen, s. 412)

4.3. MUITA ESITYSTRADITIOITA

Eläinkuvia on politiikan visualisoinnin ulkopuolella käytetty runsaasti: kansantarustoon kuuluvat sudet, ketut ja karhut aivan oleellisesti. Myönteisiä eläinhahmoja on esillä myös runsaasti mainonnassa (kuva 10). Sarjakuvan oma traditio taitaa olla ainakin puolillaan erilaisia eläinhahmoja (kuva 11).

4.4. OMAT POLITIIKKAAN LIITTYVÄT KUVITUSTYÖNI

Suurimpana haasteena Election Starissa oli hahmojen tekeminen niin että ne ovat sekä yleisölle ymmärrettäviä että ilmeeltään tuoreita ja kiinnostavia. Olen tehnyt sarjakuvaa ja aikakauslehtien kuvituksia noin kahdenkymmenen vuoden ajan. 1990-luvun alussa tein runsaasti kuvituksia Suomen Kuvalehteen, jossa kuvittajalle annetut aiheet olivat sisällöltään hyvin haastavia aina yritysjohtajien itsemurhasta lestadiolaisten imagoon asti (kuvat 12–18). Poliitikkaan liittyvä kuvasto ja yhteiskunnallisten aiheiden visualisointi olivat minulle siis entuudestaan tuttuja.

Jokapäiväisen elämän kuvausta on runsaasti myös Sari Lutasen käsikirjoittamassa sarjakuvassa Maisa&Kaarina (kuva 24), jota olen piirtänyt vuodesta 1987. Esikuvakseni en voi mainita



KUVA 10

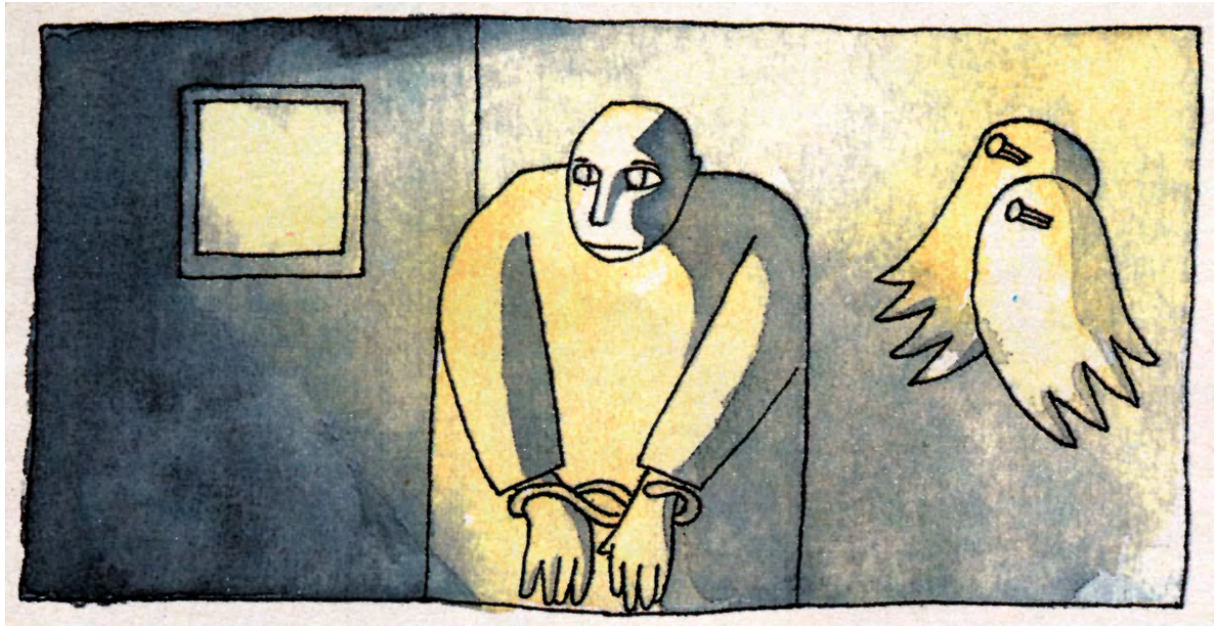
Esson tiikeri. Lähde: Dotz Warren, Husain Masud: Meet Mr. Product, The Art of the Advertising Character, Chronicle Books, San Francisco 2003, s.195



KUVA 11

Aku Ankka. Lähde: Parry-Crooke Charlotte (toim.): Walt Disney's Donald Duck, 50 years of happy frustration, Three Duck Editions, Lontoo 1984, s.3

oikeastaan ketään piirtäjää, mutta suuren vaikutuksen minuun ovat tehneet lapsuudestani tutut *Helsingin Sanomissa* julkaistut *Kari Suomalaisen*, *Jules Feifferin* ja *Claire Bretecherin* piirrokset, samoin kuin *Kansan Uutisten* julkaisemat *Ilmari* ja *Timo Mäkelä*, sekä *Mämmilä*-sarjakuvastaan tunnettu *Tarmo Koivisto* (kuvat 19–23).



KUVA 12

Suomen Kuvalehti

27/1990 (Puheenvuoro:

Työtä turvapaikanhakijoille)

KUVA 13 (VAS.)

Suomen Kuvalehti

49/1993 (Puheenvuoro:

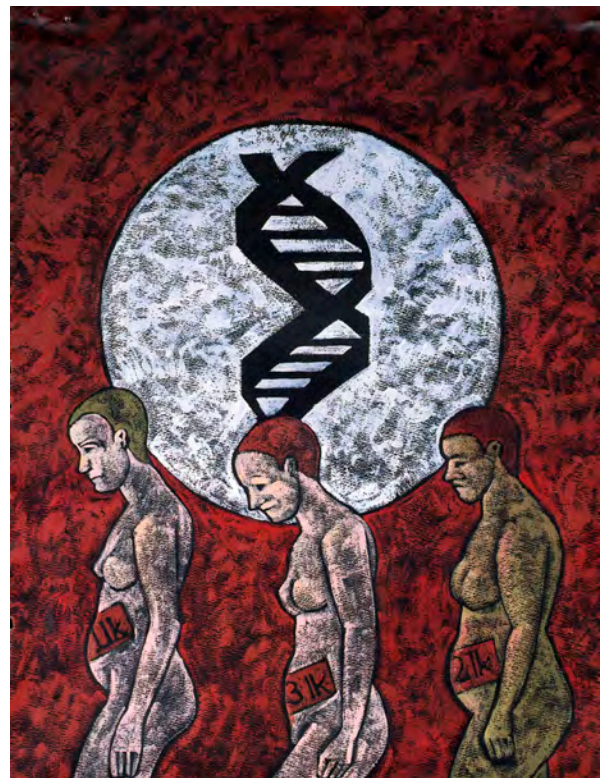
Työelämän pelisäännöt muuttuvat)



KUVA 14 Suomen Kuvalehti 47/1999 (Kansaneläkelaitos –liian suuri, liian pöyhkeä)



KUVA 15 Suomen Kuvalehti 48/1990 (Mustan rahan maa)



KUVA 16 (YLLÄ VAS.)

Suomen Kuvalehti 37/1994

(Pitkä ikävä)

KUVA 17 (YLLÄ OIK.)

Suomen Kuvalehti 43/1998

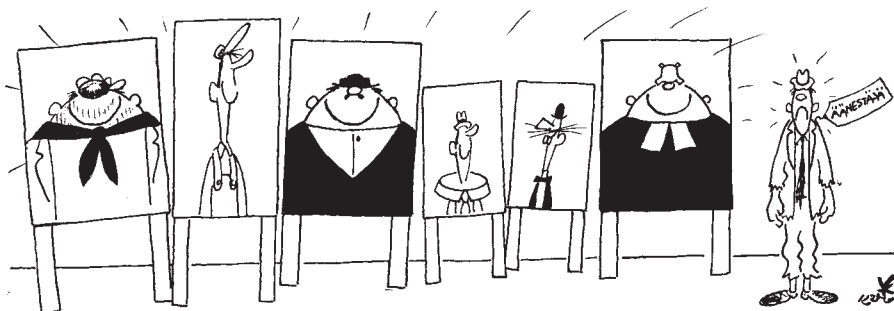
(Geenitestit)

KUVA 18 (VAS.)

Suomen Kuvalehti 29/2004

(Kukaan ei luo työtä)





KUVA 19

Kari Suomalaisen piirros-
jälkeä.

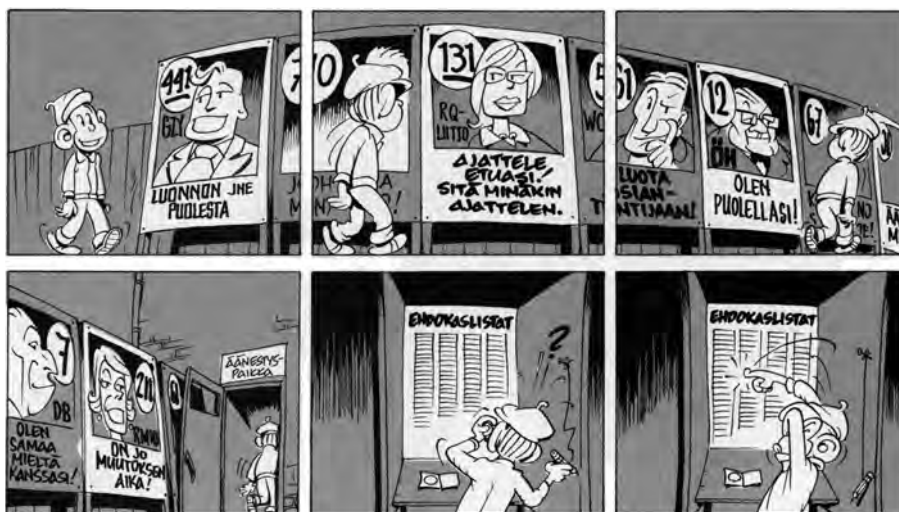
Lähde: Järvi Olavi: Par-
haat pilapiirtäjämme,
Kustannusosakeyhtiö
Tammi, Helsinki 1979,
s.134



KUVA 20

Timo Mäkelän piirros-
jälkeä.

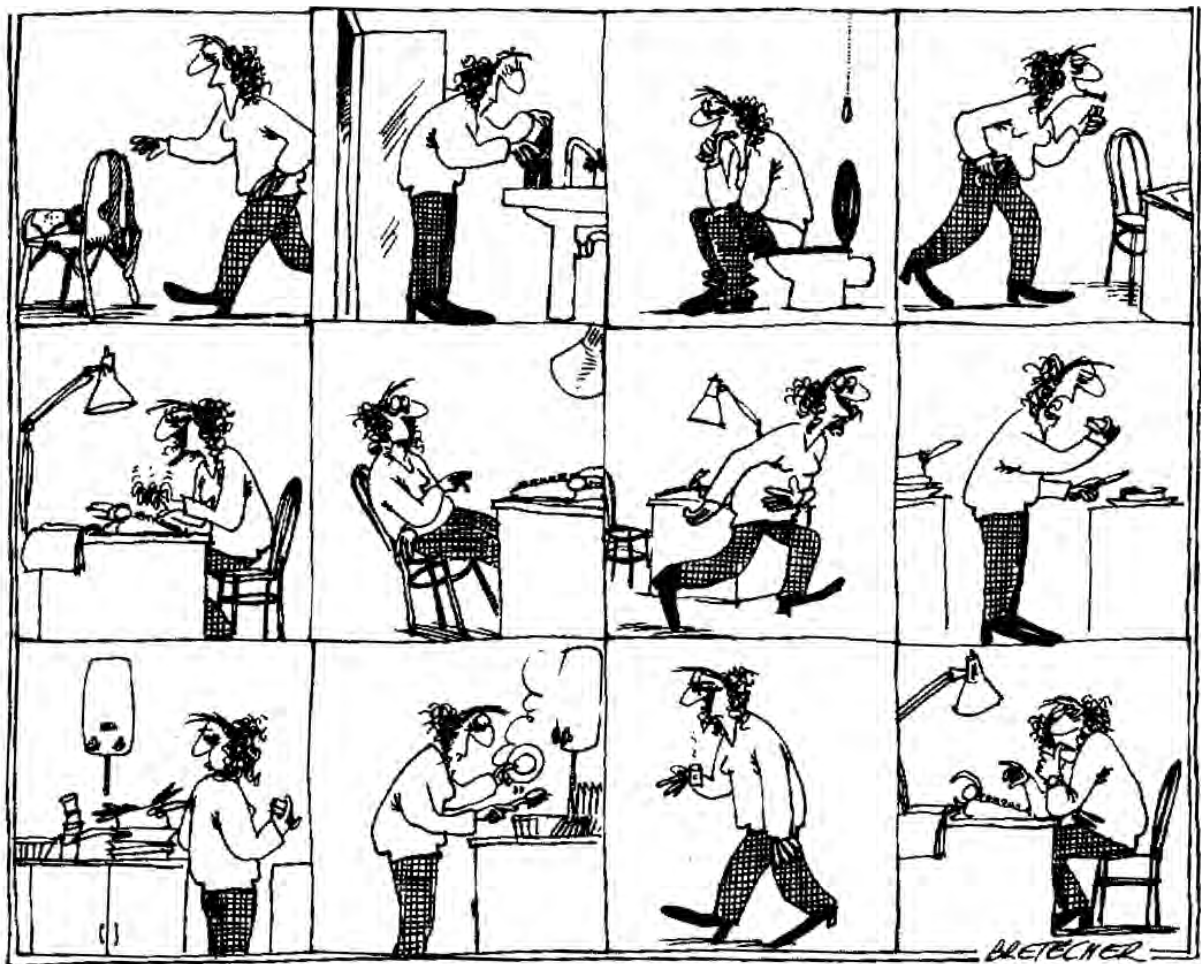
Lähde: Ahtola, Kyläva-
ra, Mäkelä: Pulakutka
1:92, huumorinvastiketta,
Gummerus, Jyväskylä
Helsinki 1992, s.94



KUVA 21

Tarmo Koiviston piirros-
jälkeä. Lähde: Koivisto,

Tarmo: Apinakapina,
Kustannus Oy Jalava,
Helsinki 1994, s.39



KUVA 22 (YLLÄ)

Claire Bretecherin piirros-
jälkeä. Lähde: Bretecher

Claire: Oss kvinnor emel-
lan, Hammarström &
Åberg, 1987 Johanneshov,
sivunumeroimaton

JA ELOKUVASSA
JUOSTAAN IKKOSIL-
LAAN VAIKKA
HANKEEN.



MIKSEI
SARJAKUVISSAKIN
VOISI ESINTYÄ
ALASTOMUUTTA?



SIKSI EI.



Puhkura-Jalli Kyösti

10-12



KUVA 23 (VAS.)

Jules Feifferin piirrosjäl-
keä. Lähde: Kaukoranta

Heikki ja Kemppinen
Jukka: Sarjakuvat, Kus-
tannusosakeyhtiö Otava,
Helsinki 1982, s. 164

Maisa & Kaarina

Sari Luhtanen | Tiina Paju

Tiedätsä, miten
välillä tulee tarve
löytää oma
naisuutensa ja
samalla olla
osa suurempaa
nais-
kollektiivia?



Sitä saa tukea
tietystä yhteisestä
kokemuksesta,
joka on meitä
kaikkia
voimakkaampi.



Pitää olla se
hetki, jolloin saa
käyttää koko oman
kokemuksensa
tuomaa
viisautta...

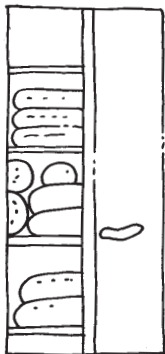
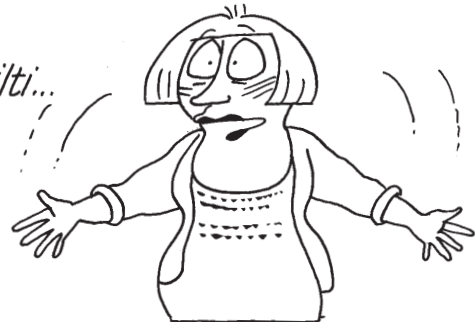


Silloin voi asettaa
itselleen uusia
rajoja, kokeilla
kykyjään ja
kilvoitella toisten
kanssasarten
kanssa.

On niitä hienoja
hetkiä, jolloin
vain nainen
voi ymmärtää
toista
naista...



...ja silti...



No
niin,
koeta nyt
kestää vielä
pari viikkoa.



Kyllä ne
alennusmyynnit
sitten
alkavat!!

116 **anna**

KUVA 24

Maisa ja Kaarina, lähde: Anna-lehti 50/2004.

5. Työprosessi

Vaalikonehahmojen tekemisen projekti koostui kahdesta osasta, EU-vaaleista ja kuntavaaleista ja niihin liittyvästä työstä. Seuraavassa kuvaan työpäiväkirjanomaisesti tätä prosessia omasta näkökulmastani, jossa painottuvat kuvien tekemiseen vaikuttaneet pohdinnat.

5.1. EU-VAALIT

Hahmojen visualisointi EU-vaaleja varten lähti liikkeelle ääripäiden etsimisestä. Karikatyyrissä on kysymys ennen kaikkea asioiden kärjistämisestä ja kärjistyksen käytöstä esitettävien asioiden tunnistettavuuden ja toisaalta naurettavuuden tuomiseksi esiin. Karikatyyriä ei tehdä, jotta aiheesta saataisiin tasapainoinen ja luotettava kuva. Karikatyyrin tehtävä on tuoda esiin kohteensa oleelliset piirteet tavalla, joka osuvuudellaan vangitsee katsojan mielenkiinnon.

Perinteiseen poliittiseen pilapiirrookseen verrattuna Election Star -projektin karikatyyrit ovat poikkeuksellisia siinä, että ne toisaalta eivät kuvaa poliittista yksilöä eli poliitikkoa erityisen yksilöidysti: kaikki kuvat koostuvat yhteisen hahmokirjaston palasista. Toisaalta taas perinteiset kansanryhmiä ja -luokkia kuvaavat piirrokset ovat projektin karikatyyrejä yleisempiä ja näin ollen hahmottomampia, koska projektissa karikatyyrit rakentuvat kuitenkin monista valinnaisista osista, jotka personoivat kuvattavaa. Voidaan miettiä, luoko Election Star oikeastaan kokonaan uuden lajityypin henkilökarikatyyrin ja luokkapilakuvan väliin.

Karikatyyrille oleellisten ääripäiden etsiminen aloitettiin EU-vaalien luonteesta. Keskustelussa MTV3:n uutisten päätoimittaja Tomi Lindblomin kanssa tultiin tulokseen, että näissä vaaleissa suurin äänestäjiä luokitteleva tekijä olisi edelleen EU-myönteisyys/vastaisuus. EU-vastaisimmaksi ryhmäksi suomalais-

sessä politiikassa on osoittautunut maanviljelijäväestö, kun taas koulutettu kaupunkiväestö suhtautuu EU:hun myönteisimmin. Myönteisesti EU:hun suhtautuvat myös liike-elämän edustajat, ja huomattavasti kriittisemmin väestön heikkotuloisin osa.

5.2. HAHMOT

Keskustelun pohjalta tein neljä alustavaa luonnosta, jossa esiintyivät Maalainen, Kaupunkilainen, Liikemies ja Köyhä (kuva 25). Jo näiden neljän hahmon kohdalla nousi esiin monia kysymyksiä. Pitääkö karikatyyrien olla kaikkien miehiä? Edellyttääkö poliittisen karikatyyrin perinteemme tätä vai tulisiko jokaisesta hahmosta tehdä kaksi versiota, mies ja nainen? Mitä, jos hahmot olisivatkin eläimiä – eläinhahmot ovat ainakin suomalaisille tuttuja erilaisten luonteenpiirteiden esittäjinä?

Myös hahmojen tietotekninen toteutus oli tässä vaiheessa vielä hahmottomuudessa tilassa. Alustavasti oli puhuttu, että hahmot rakentuisivat osista, mutta kuinka monesta osasta, ja millä logiikalla ja millä ohjelmalla – avonaisia kysymyksiä oli monta. Tietotekninen ratkaisu vaikuttaisi myös kuvien piirtämisen tekniikkaan.

KUVA 25

Ensimmäiset lyijykynäluonnokset: Maalainen, Kaupunkilainen, Liikemies ja Köyhä.



Keskustelu MediaLabin Flash-opettaja Petri Kolan kanssa vaikutti paljon projektin etenemiseen. Hän luonnosteli Flash-logiikan, jolla kuvat voisi rakentaa. Hän suositteli kuvien piirtämiseksi itselleni luontevinta tekniikkaa, jolla olin jo projektin alkuvaiheessa piirtänyt ja viimeistellyt yhden hahmoista (piirroksesta lyijykynäluonnos, skannaus pohjakuvaksi ja väritys Photoshopissa).

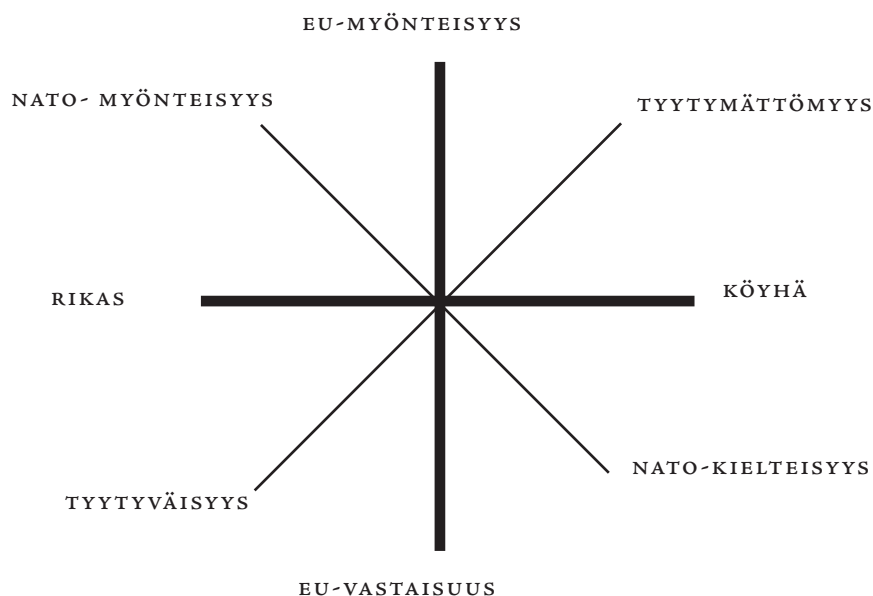
Vaalikoneen kysymysten valmistuttua jokseenkin viimeistelyyn muotoonsa, oli selvää, että hahmoja tarvittaisiin enemmän kuin neljä. Jo valmiina olleiden ääripäiden (EU-vastaisuus–EU-myönteisyys ja rikas–köyhä) lisäksi vaalikoneen kysymyksistä nousi esiin suhtautuminen Natoon ja Suomen puolustukseen muutenkin.

Kuusi hahmoa tuntui edelleen riittämättömältä määrältä koko vaalikoneen kysymysten kirjon kattamiseen, mutta uuden ääriakselin löytäminen oli aiempaa hankalampaa. Lopulta päädyin yhteiskunnallinen tyytyväisyys–tyytymättömyys -ääripäihin (kuva 26).

Tein uusien kuvien pohjaksi äärimmäisen yksinkertaisen luonnoksen hahmosta, jolla on vaihdettavia osia. Hahmolla oli

KUVA 26

EU-vaalien teemojen vastakkainasettelua.



pää, päähine, vartalo, kädet ja jalat. Pää ja päähine olivat varsin isot, jotta hahmon ilme ja toisaalta vaihtuvaksi ajateltu elementti (hattu) olisivat pienikokoisiksi suunnitelluissa kuvissa helposti nähtävissä. Tämän hahmon päälle luonnostelin uuden karikatyyrigallerian. Päätin kokeilla myös eläinhahmoja sukupuoliongelman voittamiseksi. Työryhmän parissa oli pohdiskeltu *George Orwellin* Eläinten vallankumous -teoksen soveltamisen mahdollisuuksia. Koin teoksen pessimismin luotaantyöntäväksi, mutta halusin silti käyttää eläinhahmoja, koska ne mielestäni olivat arkkityyppisinä ja suomalaisen perinteeseen kuuluvina hyvin kertovia.

Jo valmiina olleet hahmot muokkaantuivat helposti eläinhahmoiksi, ja uudet ääripäät tuntuivat löytäneen oman hahmonsa luontevasti (kuva 27).

Eläinhahmot ääripäille valitsin seuraavasti: EU-vastaisuuden tunnuksiksi tuli sen enempiä etsimättä lehmä, joka on maaseudun perinteinen symboli. EU-myönteisyyden tunnuseläimeksi tuli kukko, jonka tunnusomaisina piirteinä pidetään (naudan vastapainona) vilkkautta, ärhäkkyyttä ja pöyhkeyttä. Valintaa vahvisti se, että Ranskan (yksi EU:n vahvoista maista) symboli on ollut Gallian kukko. Varakkuuden ja porvariston symbolina on ainakin eurooppalaisessa vasemmistolaisessa poliittisessä kuvastossa kauan käytetty sikaa. ”Köyhä kuin kirkonrotta” –sanonta oli pohjana vähäosaisten kansanosan kuvaukselle. Länsimaissa rottaa myös pidetään likaisena, epämiellyttävänä otuksena, ja jokseenkin sama mielikuvahan köyhyyteenkin liitetään. Nato-myönteisyyden ja puolustustahtoisuuden kuvaajaksi valitsin leijonan, joka on Suomen sotaista vaakunaeläin. Kyyhkynen olisi saattanut olla luonteva Nato-vastaisuuden symboli, mutta toisaalta iltapäivälehdistä tuttu jako leijoniin ja lampaisiin innoitti valitsemaan lampaan. Etsiessäni hahmoihin edes jonkinlaista yl-lättävyyttä ”Rauhan rastalammas” tuntui hyvältä oivallukselta.



Yhteiskunnallista tyytyväisyyttä valitsin kuvaamaan karhun, joka suomalaisissa kansansaduissa esittää luottavaista, avuliasta ja tyyntä luonnetta. Tyytymättömyyden kuvaaja olikin vaikein löydettävä. Kansansatujen karhun vastapelurina kettu oli yksi vaihtoehto, mutta perinteisesti kettu ajaa aina omaa etuaan, kun taas yhteiskunnallisen tyytymättömyyden edustajat ainakin julistautuvat yhteisen edun ajajiksi. Tyytymättömyyden symboliksi tulikin viime vuosien protestiliikkeistä tuttu huppupäinen hahmo.

5.3. REKVISIITAT

Ensimmäisissä eläinluonnoksissani hahmoilla on käsissään erilaista rekvisiittaa, joiden tarkoituksena oli tuoda hahmojen luonnetta edelleen esiin. Rotalla on muovikassit, sialla kännykkä ja rahaa, lehmällä hanko ja sanko, kukolla EU:n lippu ja espressokuppi. Lammas sai koristukseksi ison kukan ja rauhan-

KUVA 27

Kehittyneet luonnokset:

*Lehmä, Kukko, Rotta,
Sika, Leijona, Lammas,
Karhu ja Minkki.*

kyyhkyn sekä kitaran, leijona miekan ja piikkilankaa, huppupää anarkistien mustan lipun ja huonokuntoisen minkin ja karhulla oli lenkkimakkara ja Suomen lippu.

MTV3:n edustajat suhtautuivat eläinluonnoksiin hyvin myönteisesti, kuten aivan ensimmäisiinkin luonnoksiin. Keskustelussa tuli kuitenkin esiin se vahva toive, että kukin hahmoista olisi luonteeltaan iloinen, eikä esimerkiksi perustyytymätön, kuten luonnokseni rotta tai lehmä olivat. Tämä huomio vastasi projektin omaakin ajatusta hahmoista äänestäjien/ehdokkaiden avatareina⁴, edustajina, supersankareina. Election Star –hahmot poikkeavat siis tälläkin tavalla perinteisestä poliittisesta karikatyyristä: onnistuessaan ne pilkanteon lisäksi mahdollistaisivat edes löyhäsidoksisen yhteisöllisyyden rakentumista.

Kun hahmot olivat jotakuinkin valmiita, suurimmaksi ongelmaksi nousi kuvien muodostamisen logiikka. Itselläni ei ollut aiempaa kokemusta tämänlaisesta problematiikasta, eikä käytössäni ollut yhtään vastaavan monimutkaista esimerkkiä. Päätin yrittää ratkaista ongelman tutkimalla vaalikoneen kysymyksiä ja kysymysryhmiä. Sillä tavoin löysinkin sen mallin, jota hahmojen tekemisessä käytettiin.

5.4 KYSYMYSTEN TEEMOITUS JA MALLI

Erityistä hankaluutta kuvien tekemiseen toi se, että vaalikoneen kysymykset muuttuivat aika paljon aivan viime metreillä. Vaikka kysymysten ensimmäinen versio muuttuikin aika paljon, ne vaikuttivat ajatuksellisesti kokonaisuuden suunnitteluun.

Kun kysymyksistä oli saatu jotakuinkin lopullinen versio, saatoin lähteä miettimään konkreettisesti kuvien rakentumista kysymysten pohjalta.

Vaalikoneen kysymykset jakautuvat neljään osaan: Yleiset EU:ta käsittelevät kysymykset, NATO-kysymykset, talouskysymykset ja henkilökohtaisia arvoja koskevat kysymykset. Perushuomioni oli, että ensimmäisen ryhmän kysymyksiin vastanneita ihmisiä ei voitu jakaa sen suhteen, mitä mieltä he olivat

⁴ Avatar on virtuaalinen hahmo, joka toimii pelaajan alter egona verkon peli- ja kommunikatiotiloissa (määritelmä Huhtamo & Kangas, s.360)

EU-VAALIT

KYSYMYSTEN ENSIMMÄINEN VERSIO 1/2

1) Mikä on käsityksenne Suomen EU-jäsenyyden hyödyistä tähän saakka?

- EU-jäsenyyden on hyödyttänyt Suomea selvästi.
- EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle jonkin verran hyötyä.
- EU-jäsenyyden ei ole juurikaan haitannut tai hyödyttänyt Suomea.
- EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle enemmän haittaa kuin hyötyä.
- En osaa sanoa.

2) Tulisiko Euroopan Parlamentin toimivaltaa lisätä nykyisestä?

- Kyllä, ehdottomasti.
- Jonkin verran.
- Ei pitäisi lisätä.
- Valtaa pitäisi vähentää nykyisestä.
- En osaa sanoa.

3) Pitäisikö europarlamentaarikkojen palkkausjärjestelmä uudistaa siten, että kaikkien maiden edustajilla olisi sama palkka?

- Kyllä, ehdottomasti.
- Ei pitäisi. On parempi, että jatkossakin EU-edustajien palkka on linjassa kotimaiden parlamenttien palkkojen kanssa.
- En osaa sanoa.

4) Pitäisikö kaikkien EU:n valtioiden siirtyä euron käyttäjiksi?

- Ehdottomasti pitäisi.
- Mieluusti.
- Ei pitäisi.
- En osaa sanoa.

5) Euroopassa on jo yhtenäinen raha. Pitäisikö yhdistymistä jatkaa siten, että kansallisista symboleista, kuten lipuista ja kansallislauluista luovuttaisiin ja käytettäisiin vain EU:n lippua ja hymniä?

- Kyllä, tämä olisi hyvä EU:n yhtenäisyyden kannalta.
- Ehdottomasti ei!
- En osaa sanoa.

6) Tulisiko Suomen (ja muiden pienten maiden) saada pitää oma EU-komissaarinsa myös jatkossa?

- Kyllä, ehdottomasti.
- Komissaarista voitaisiin luopua, jos komission jäsenmäärä esim. kasvaa liian suureksi.
- Ei ole tarvetta omalle komissaarille.
- En osaa sanoa.

7) Pitäisikö Suomen ajaa yhteisvoimin puhemies Paavo Lipposta EU:n johtotehtäviin, vai tulisiko ehdokas muuttaa EU-vaalien tuloksen perusteella esim. porvarilliseksi ehdokkaaksi?

- Eurovaalien tulosta pitäisi tässä asiassa kunnioittaa.
- Paavo Lipponen on mielestäni paras ehdokas.
- En osaa sanoa.

8) Tulisiko Suomen muuttaa EU-politiikkaansa nykyistä aggressiivisemmaksi?

- Kyllä, ehdottomasti.
- Hieman jämäkempi linja pitäisi olla, mutta liian aggressiiviseksi ei pitäisi ruveta.
- Ei pitäisi. Suomen nykyinen linja on hyvä.
- En osaa sanoa.

9) Oliko Elintarvikeviraston vaihtuminen EU:n kemikalivirastoksi voitto vai tappio Suomen EU-politiikalle?

- Mielestäni kyseessä oli hyvä kompromissi.
- Kyse on Suomelle tappiollisesta ratkaisusta.
- En osaa sanoa.

10) Pitäisikö pyrkiä koko EU:n kattavaa tulopoliittiseen sopimukseen ja vähimmäispalkkaratkaisuun?

- Kyllä.
- Ei.
- En osaa sanoa.

11) Pitäisikö Suomen maksuosuutta kasvattaa EU:n budjetissa.

- Kyllä, Suomen maksuosuutta voisi nostaa tarvittaessa reilustikin.
- Kyllä, tarvittaessa Suomen maksuosuus voisi kasvaa nykyisestä hieman.
- Ei, nykyinen osuus on riittävä.
- Maksuosuutta pitäisi vähentää.
- En osaa sanoa.

12) Pitäisikö verotusta yhtenäistää EU-maissa?

Jatkossa joissakin maissa on progressiivinen verotus ja joissakin tasaverotus.

- Kyllä, verotuksen pitäisi olla yhtenäinen.
- Ei pitäisi. On parempi, että maat saavat itse päättää asiasta.
- En osaa sanoa.

13) Selkeä enemmistö EU:n jäsenistä on Naton jäseniä. Tulisiko kaikkien EU-maiden liittyä Natoon?

- Kyllä, ehdottomasti.
- Ehkä pitäisi...
- Ei pitäisi. On parempi, että maat saavat itse päättää asiasta.
- En osaa sanoa.

EU-VAALIT

KYSYMYSTEN ENSIMMÄINEN VERSIO 2/2

14) Tarvitseeko EU oman, jäseniä sitovan yhteisen puolustuksen?

- Kyllä.
- Ehkä...
- Nykyinen on hyvä.
- Ehdottomasti ei.
- En osaa sanoa.

15) Voiko Venäjä olla mielestänne joskus EU:n jäsen?

- Kyllä.
- Ehkä...
- Ei.
- En osaa sanoa.

Seuraavaksi vielä muutamia kysymyksiä, jotka eivät suoranaisesti liity eurovaaleihin, mutta auttavat äänestäjää luomaan kuvan henkilöstänne politiikan ulkopuolella.

16) Monellako EU-kielellä katsotte selviävänne hyvin tai kohtuullisesti

- yhdellä
- kahdella
- kolmella
- enemmän kuin kolmella.

17) Vaikka valinta on vaikea, pyydämme teitä kuitenkin nimeämään seuraavista yhden pääkaupungin, joka on teille mieleisin.

- Berliini
- Lontoo
- Madrid
- Pariisi
- Rooma
- Tukholma
- En halua vastata.

18) Euroopan parlamentin jäsenyys vaatii paljon matkustamista ja kotoa poissa oloa. Mikä seuraavista kuvastaa parhaiten suhdettanne tähän kysymykseen?

- Minulla ei ole pieniä lapsia, joten kotoa poissa olo ei ole tältä osin ongelma.
- Pyrin olemaan kaiken vapaa-aikani perheeni parissa, jotta ero ei muodostuisi ongelmaksi.
- Otan perheeni/puolisoni mukaan Brysseliin ja Strassbourgiin mahdollisimman usein.
- Tiedän, että eu-parlamentaarikon työ vaatii uhrauksia ja uskon perheeni/puolisoni sopeutuvan tähän.
- En halua vastata.

19) Käytättekö kotimaassa arkipäiväisessä liikkumisessa useimmiten

- henkilöautoa?
- taksia?
- julkista liikennettä?
- kävelen tai pyöräilen useimmiten?

20) Kuinka hyvin olette omaksunut euron käytön?

- Hyvin. Olen jo unohtanut markat ja lasken aina euroissa.
- Melko hyvin
- Kohtalaisesti. Lasken yhä usein hinnat mielessäni ensin markkoiksi.
- Huonosti. En ole tottunut euroon vaan toivoisin markat takaisin.

EU-VAALIT

KYSYMYSTEN LOPULLINEN VERSIO I/2

1) EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle selkeää poliittista hyötyä?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

2) Euroopan Parlamentin toimivaltaa tulisi lisätä nykyisestä?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

3) Suomen ja muiden pienten maiden tulisi saada pitää oma EU-komissaarinsa myös jatkossa?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

4) Euroopassa on jo yhtenäinen raha. Yhdistymistä pitäisi jatkaa siten, että kansallisista symboleista, kuten lipuista ja kansallislauluista luovuttaisiin ja käytettäisiin vain EU:n lippua ja hymniä?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

5) EU toimii hyvin luonnon ja ympäristön suojelemiseksi?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

6) Selkeä enemmistö EU:n jäsenmaista kuuluu Natoon. Kaikkien muidenkin EU-maiden tulisi liittyä Natoon?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

7) EU tarvitsee oman, jäseniä sitovan yhteisen järjestelmän kansainvälisen rikollisuuden ja terrorismin ehkäisemiseksi?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

8) EU tarvitsee oman, jäseniä sitovan yhteisen puolustuksen?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

9) Venäjän pitäisi liittyä joskus EU:n jäseneksi?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

10) EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle selkeää taloudellista hyötyä?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

11) Europarlamentaarikkojen palkkausjärjestelmä tulisi uudistaa siten, että kaikkien maiden edustajilla olisi sama palkka?
täysin eri mieltä
jokseenkin eri mieltä
en ota kantaa
jokseenkin samaa mieltä
täysin samaa mieltä

EU-VAALIT

KYSYMYSTEN LOPULLINEN VERSIO 2/2

12) Kaikkien EU-valtioiden pitäisi siirtyä euron käyttäjiksi?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

13) EU:ssa pitäisi pyrkiä kaikki jäsenmaat kattavaan tulopoliittiseen sopimukseen?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

14) Suomen maksuosuutta EU:n budjetissa pitäisi kasvattaa?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

15) Joissakin EU:n jäsenmaissa on käytössä progressiivinen verotus ja joissakin tasaverotus. Kaikkien EU-kansalaisten tulisi olla verotuksellisesti tasa-arvoisessa asemassa?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

Seuraavaksi vielä muutamia kysymyksiä, jotka eivät suoranaisesti liity eurovaaleihin, mutta auttavat äänestäjää luomaan paremman kuvan henkilöstänne ja poliittisesta ajattelustanne:

16) Euroopan parlamenttiin valitun edustajan tulisi tulisi suomen, ruotsin ja englannin kielen lisäksi pystyä puhumaan sujuvasti vähintään yhdellä muulla eurooppalaisella kielellä?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

17) Uskonnollisilla ja elämänkatsomuksellisilla arvoilla on tärkeä merkitys poliittisessa ajattelussani?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

18) Ympäristöarvoilla (kuten luonnon puhtaus) on tärkeä merkitys poliittisessa ajattelussani?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

19) Taloudellisilla arvoilla (kuten toimeentulo ja varallisuus) on tärkeä merkitys poliittisessa ajattelussani?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

20) Yhteiskunnallisilla ja sosiaalisilla arvoilla (esim. turvallisuus, ihmissuhteet, lähimmäisistä huolehtiminen) on tärkeä merkitys poliittisessa ajattelussani?

täysin eri mieltä

jokseenkin eri mieltä

en ota kantaa

jokseenkin samaa mieltä

täysin samaa mieltä

taloudesta tai puolustuksesta, koska he eivät vielä olleet vastanneet niihin kysymyksiin. Siispä ensimmäisen ryhmän perusteella ihmiset jaettaisiin EU-myönteisiin tai -kielteisiin. Toisen kysymysryhmän vastausten perusteella uusina hahmoina mukaan tulisivat puolustustahtoisuus/ NATO-vastaisuus ja luonnollisesti talouskysymysten perusteella mukaan lisättäisiin sika ja rotta. Jäljelle jääneet tyytyväisen ja tyytymättömän päätin sijoittaa ensimmäisen osan vastausten perusteella, koska arvelin, että kah-tiajako saattaisi olla liian karkea tapa käsitellä vastauksia. Tyytyväisen karhun sijoitin kukon jälkeen EU-myönteisyys-akselilla, ja tyytymättömän huppupään (jonka muuten jossain projektin vaiheessa ristin minkiksi) ennen EU-kriittisintä lehmää.

Logiikkana oli siis se, että vastaaja luokitellaan ensimmäisen kysymysryppään perusteella kukoksi, karhuksi, minkiksi tai naudaksi. Jos toisen ryppään kysymyksiin vastaa äärimmäisellä innolla, esimerkiksi kovasti NATOon liittymistä haluten tai sitä

KUVA 28

Lopulliset hahmot, joilla käsissään rekvisiittaa.



ehdottomasti ja loogisesti vastustaen, saa hahmokseen jomman kumman uusista karikatyyreistä.

Kolmannen kysymysryppään kohdalla logiikka on sama: jos vastaaja on vahvasti porvarillisten arvojen puolesta, hänen hahmonsa muuttuu siaksi, jos taas vastaaja edustaa vahvasti vähäosaisten ajatuksia, hahmo muuttuu rotaksi.

5.5. REKVISIITAN JAKO

Viimeinen vaalikoneen kysymysryhmistä käsittelee vastaajan henkilökohtaisia arvoja, ja näiden vastausten perusteella olisi ollut mahdotonta luokitella ketään edellisiin kahdeksaan ryhmään kuuluvaksi. Ratkaisin asian ottamalla aktiiviiseen käyttöön luonnoksiin piirtämäni rekvisiitan. Jouduin piirtämään uusiakin rekvisiittoja saadakseni kaikki asiat merkityiksi. Kysymykseen kielitaidon merkityksestä myönteisesti vastaajille sovitin silmälasit, kielteisesti vastaajat saivat käteensä lenkkimakkaran. Uskonnollisten ja elämänkatsomuksellisten arvojen korostajat saivat käteensä kirjan, niitä kaihtavat espressokupin. Ympäristöarvojen korostajat saivat kukan, vastustajat moottorisahan. Taloudellisten arvojen korostajat saivat rahatupon, väheksyjät muovikassin. Lähimmäisistä huolehtijat saivat sydämen, huolettomat saivat kolikon. Kukin perättäisistä rekvisiitoista kumosi toisensa. Poikkeus oli silmälasit. Ne jäivät päähän, vaikka vastaajalle esimerkiksi ympäristöarvotkin olisivat olleet kaikkein tärkeimpiä. Arvokysymysten rekvisiitta tuli hahmon oikeaan käteen.

Otin rekvisiitan käyttöön myös edeltävien kysymysten kohdalla: toisessa ryppäässä hahmometamorfoosin sijaan on mahdollista saada rekvisiittaa, kun vastaukset ovat niin maltillisia, ettei hahmo vaihdu. Jos kuitenkin vastaaja edustaa selkeästi jompaa kumpaa suuntausta, hän saa hahmoon liittyvän rekvisiitan käteensä: leijonasta miekan tai lampaasta rauhankyyhkyn. Kolmannessakin ryppäässä vastaaja voi saada sian sijaan kännykän tai rotan sijaan juuttikassin. Näiden kysymysten rekvisiitta tuli hahmon vasempaan käteen.

<p>1) EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle selkeää poliittista hyötyä? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>	<p>6) Selkeä enemmistö EU:n jäsenmaista kuuluu Natoon. Kaikkien muidenkin EU-maiden tulisi liittyä Natoon? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>
<p>2) Euroopan Parlamentin toimivaltaa tulisi lisätä nykyisestä? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>	<p>7) EU tarvitsee oman, jäseniä sitovan yhteisen järjestelmän kansainvälisen rikollisuuden ja terrorismin ehkäisemiseksi? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>
<p>3) Suomen ja muiden pienten maiden tulisi saada pitää oma EU-komissaarinsa myös jatkossa? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>	<p>8) EU tarvitsee oman, jäseniä sitovan yhteisen puolustuksen? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>
<p>4) Euroopassa on jo yhtenäinen raha. Yhdistymistä pitäisi jatkaa siten, että kansallisista symboleista, kuten lipuista ja kansallislauluista luovuttaisiin ja käytettäisiin vain EU:n lippua ja hymniä? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>	<p>9) Venäjän pitäisi liittyä joskus EU:n jäseneksi? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>
<p>5) EU toimii hyvin luonnon ja ympäristön suojelemiseksi? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>	<p>10) EU-jäsenyydestä on ollut Suomelle selkeää taloudellista hyötyä? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>
	<p>11) Europarlamentaarikkojen palkkausjärjestelmä tulisi uudistaa siten, että kaikkien maiden edustajilla olisi sama palkka? täysin eri mieltä jokseenkin eri mieltä en ota kantaa jokseenkin samaa mieltä täysin samaa mieltä</p>

KUVA 29

Hahmon muodostaminen EU-vaalikoneetta varten. Esimerkkinä osa ehdokas nro 3737:n (vaalikoneen sisäinen numerointi) vastauksista.

Kuvan nimi	3737			
1	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
2	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
3	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
4	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
5	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
	KUKKO	KARHU	MINKKI	NAUTA
6	LEIJONA	LEIJONA	LAMMAS	LAMMAS
7	LEIJONA	LEIJONA	LAMMAS	LAMMAS
8	LEIJONA	LEIJONA	LAMMAS	LAMMAS
9	LEIJONA	LEIJONA	LAMMAS	LAMMAS
	LEIJONA	MIEKKA	KYYHKY	LAMMAS
10	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
11	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
12	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
13	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
14	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
15	SIKA	SIKA	ROTTA	ROTTA
	SIKA	KÄNNYKKA	KASSI	ROTTA
16	SILMÄLASIT		MAKKARA	
17	ESPRESSOKUPPI		KIRJA	
18	KUKKA		MOOTTORISAHA	
19	KASSI		RAHATUPPO	
20	SYDÄN		KOLIKKO	

kukko karhu minkki nauta leijona lammas sika rotta
miekka kyyhky kännykkä kassi
lasit makkara kuppi kirja kukka saha kassi raha sydän kolikko

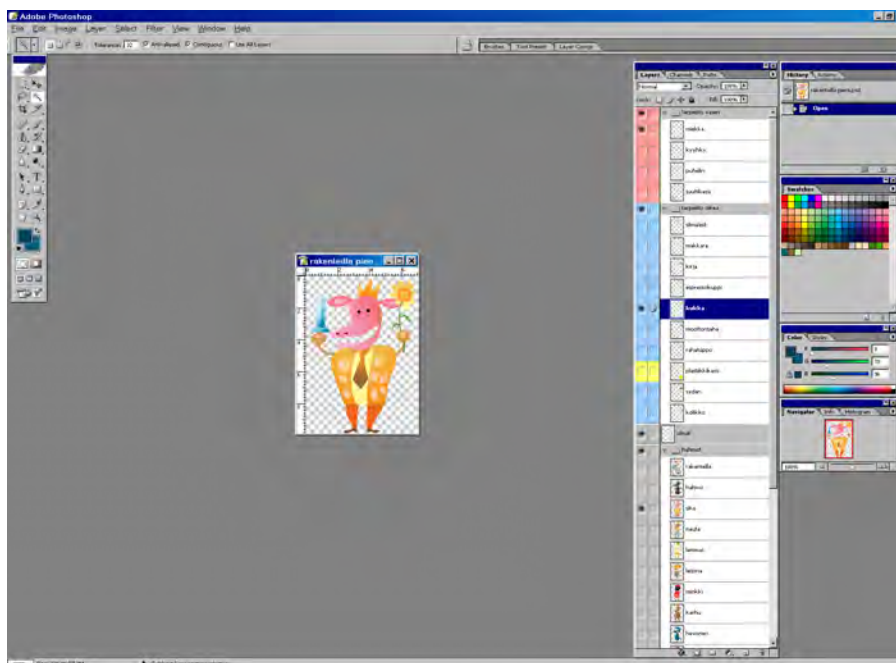
KUVA 30

Kuvien luomisessa käytetty kaavake. Kaavakkeeseen merkitsin ehdokkaan antamat vastaukset.

KUVA 31

Tuloksena ehdokas nro 3737:n kuva.





KUVA 32

Kuvan tekemistä Photo-shop-ohjelmassa.

Ohjelman ominaisuuksiin kuuluvasta kerrosten ryhmittelystä oli huomattavasti apua.

Kuvien tekemisen logiikka selviää parhaiten kuvista 29–31.

Jotta rekvisiitta istuisi hyvin kaikkien hahmojen käsiin, tein ratkaisun, jossa hahmoilla oli yhteiset kädet: valitsin kämmmenten värin niin, että se sopisi hyvin kaikkien hahmojen omaan väriytykseen. Ainoastaan alkusivulla ja mainosbannereissa esiintyneellä hevosella oli oman värisensä käsivarret ja kädet.

Kun olin saanut kuvien tekemisen logiikan valmiiksi, tein valmiit kuvat rekvisiittoineen. Alkuperäinen kuvatiedosto on monikerroksisuutensa ja ison resoluutionsa vuoksi kooltaan varsin suuri (noin 250 megatavua). Kuvia internetkäyttöön tehdesäni tein tiedostosta pienemmän version, joka mahdollisti nopean työskentelyn.

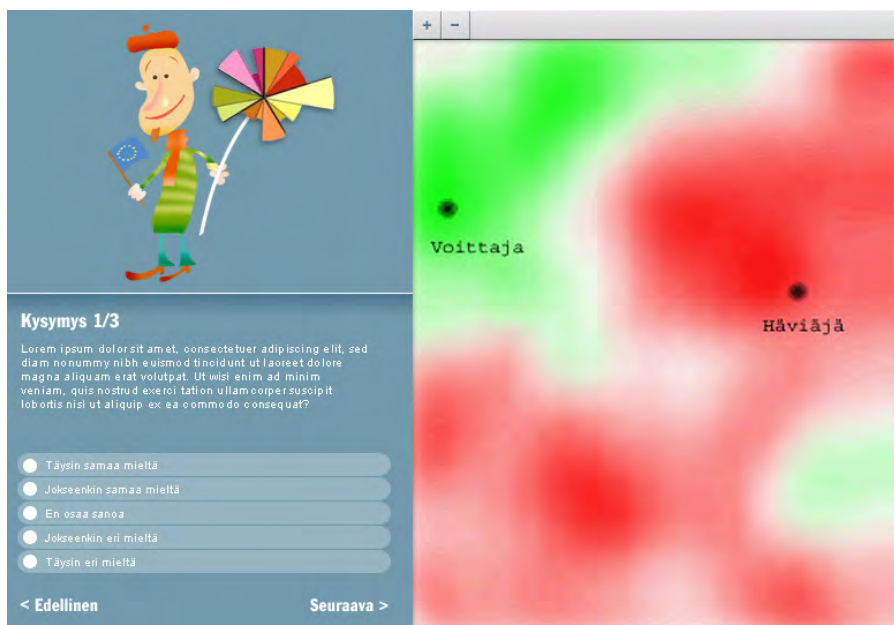
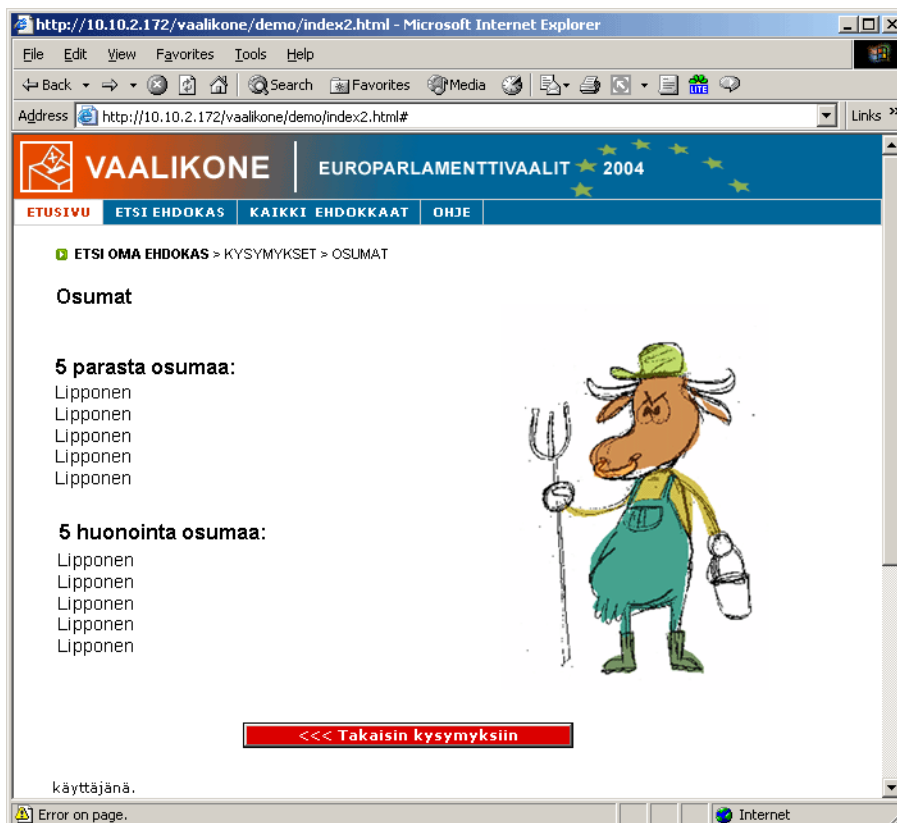
5.6. MUUTOS SUUNNITELMISSA

Projektin alkuvaiheissa ei ollut selvää kuvaa siitä, millaiseen käyttöliittymään kuvat tulisivat. Ensimmäisissä vaalikoneversioissa ei kuvalle ollut edes paikkaa. Toisaalta ei ollut selkeää kuvaa siitä, kuinka monta eri hahmoa vaalikoneessa tulisi näyttää ja kuinka



KUVA 33

Yksi käyttöliittymäluonnoksista karikatyyrien paikan hahmottamiseksi.



KUVAT 34 JA 35

Alma Median ensimmäiset käyttöliittymäluonnokset.

ne suhtautuisivat toisiinsa. Tein luonnoksia, joiden avulla pyrittiin hahmottamaan vaalikoneen kokonaisuutta (kuva 33).

Käyttöliittymän teko varsin myöhäisessä vaiheessa johtui osittain siitä, että ei ollut päästy yhteisymmärrykseen, kuka varsinaisesti suunnittelisi käyttöliittymän. Kun tehtävään valittiin Alma Median *Jeremias Koskela*, käyttöliittymäsuunnittelukin saatiin alulle.

Projektin edetessä tuli selväksi, että vaalikonedemoa varten ei ehditäkään rakentaa ohjelmakokonaisuutta, joka liittäisi vanhasta vaalikoneesta saatavan tiedon kuvanrakentamiseen. Jotta kuvat kuitenkin saataisiin perusvaalikoneeseen, ja mahdollisesti valmistuvan Varjovaalikoneen käyttöön, päädyttiin koneellisen kuvanmuodostamisen sijaan tekemään kukin karikatyyreistä erikseen. Valmis kuva poimittiin sitten vaalikoneen käyttäjän näkyville. Vaalikoneen julkaisun jälkeen kävin läpi jokaisen ehdokasvastaajan vastaukset ja muodostin oman järjestelmäni avulla kullekin oman kuvan.

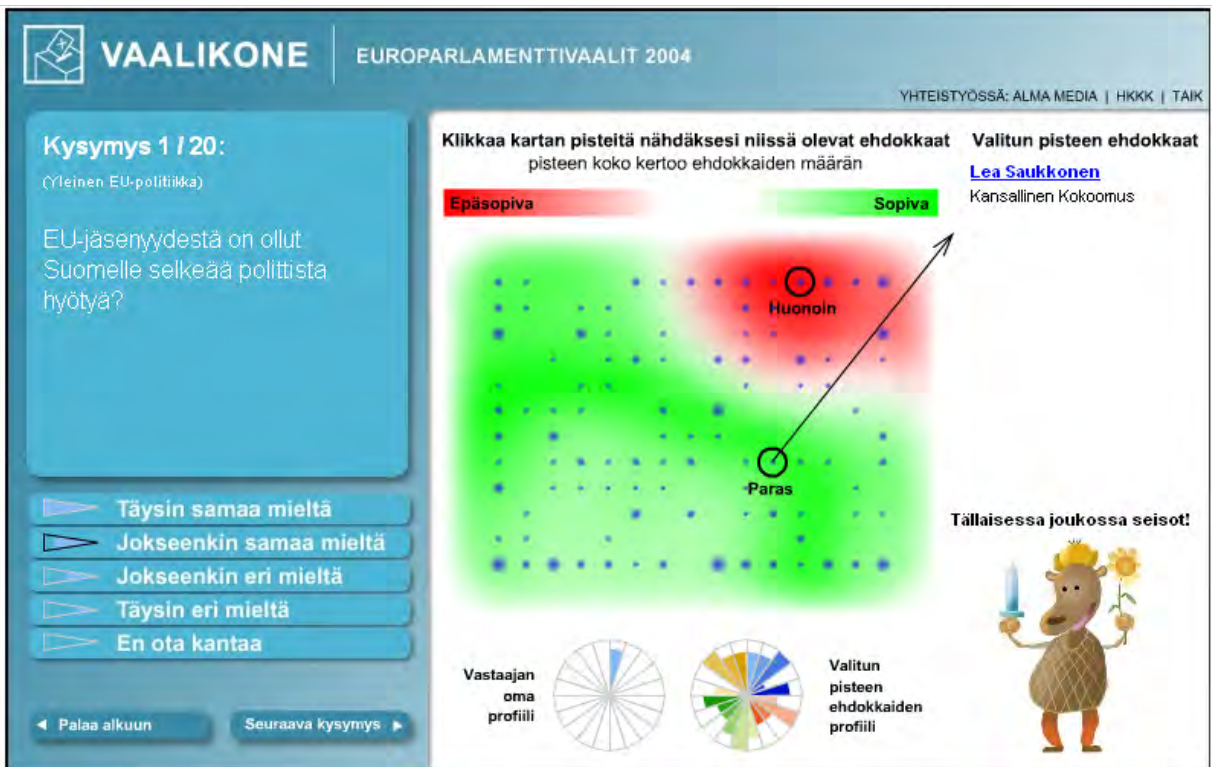
5.7. HAHMOLISTAT

Aloitin systemaattisen kuvantekemisen laatimalla itselleni katsauksen annettuihin vastauksiin: miten suhtautuvat tähän kysymykseen sosialidemokraatit, entä kokoomuslaiset jne.? Tein alustavan arvion vastausten jakautumisesta. Tiesin sitten vastausten perusteella sijoittaa ehdokkaat joukkoihinsa. Seuraavaksi tein käyttööni kaavakkeen (kuva 30), johon merkitsin ehdokkaan sijoituksen hänen vastaustensa perusteella. Tein muutamaa kokeen noin kymmenellä ehdokkaalla ja tarkistin, saivatko ehdokkaat edes suurinpiirtein ajateltavissa olevat kuvat, toisin sanoen vastasivatko kuvat omaa mielikuvaani puolueista. Kun olin saanut vastausten tulkinnat paikoilleen, aloin tehdä kuvia. Kuvien valmistumisen myötä pidin myös kirjaa syntyneistä kuvista. Tämä oli tärkeää sen asian tarkistamiseksi, olivatko arvioni ehdokkaiden vastauksista/arvomaailmasta osuneet oikeaan.



[Palaute](#) | [Kuvaajien ja hahmojen selitykset](#) | [Tekijät](#)

KUVAT 36 JA 37
EU-vaalikoneen
toteutunut käyttö-
liittymä.



[Palaute](#) | [Kuvaajien ja hahmojen selitykset](#) | [Tekijät](#)

Kuvien yksilöllisen tekemisen työprosessi osoittautui jatkotyökentelyn kannalta erittäin hyödylliseksi, sillä se paljasti kuvantekojärjestelmässä joitakin parannettavia kohtia.

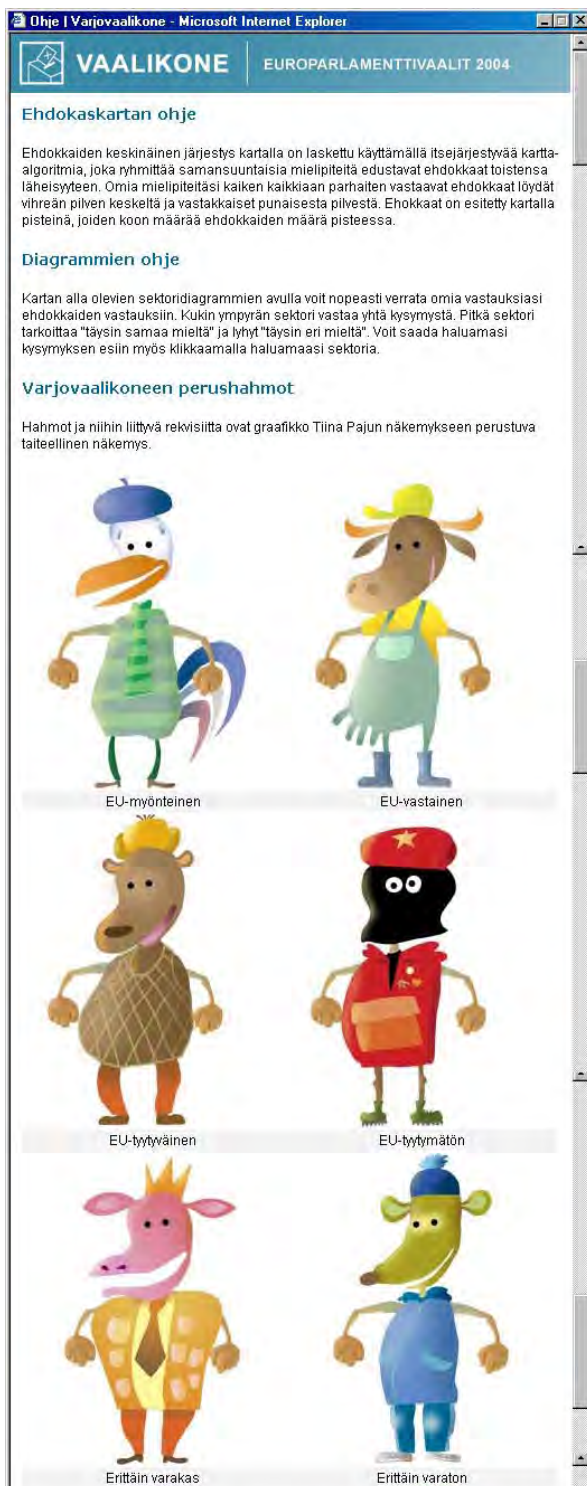
5.8. TULOKSIA

Ensimmäinen korjaamisen arvoinen asia tuntuisi olevan se, että kun ehdokkaan muoto muuttuu ensimmäisestä hahmosta, esimerkiksi naudasta leijonaksi, edellisestä hahmosta ei jää mitään jälkeä, vaikka se olisi ollutkin aluksi vahvasti perusteltu. Vastauksen painokkuuden arvottaminen oli hankalaa. Pulmatilanteissa yritin löytää tasapainon ja oikean tulkinnan lukemalla myös ehdokkaiden selitystekstit. Jäin myös miettimään joidenkin kysymysten mielekkyyttä kuvanrakentamisen kannalta; esimerkkinä kysymys joka koskee kansallisten symbolien säilyttämistä: jos 99% vastaajista vastaa kysymykseen täysin samalla tavoin, mitä uutta tietoa vaalikoneen käyttäjä saa, ja miksi vastauksen pitäisi vaikuttaa luotavaan piirrokseen?

Toinen ongelma tuli esiin henkilökohtaisiin arvoihin liittyvässä kysymysryppäässä. Kuvia oli jo valmiina varsin monta, kun päätin tehdä oleellisen muutoksen tekemisen logiikkaan, ja luoda jo tekemäni kuvat uudelleen. Ehdokkaista noin 100 % oli vastannut pitävänsä lähimmäisistä huolehtimista äärimmäisen tärkeänä. Kuitenkaan ei käynyt päinsä, että jokaisella ehdokkaalla olisi ollut oikeassa kädessään sydän. Päätin jättää hahmon käteen sydämen, jos mihinkään muuhun arvokohtaan ei olisi vastattu ääriarvoilla. Ratkaisu tuntui toimivan: arvosymbolit jakautuivat nyt tasaisemmin.

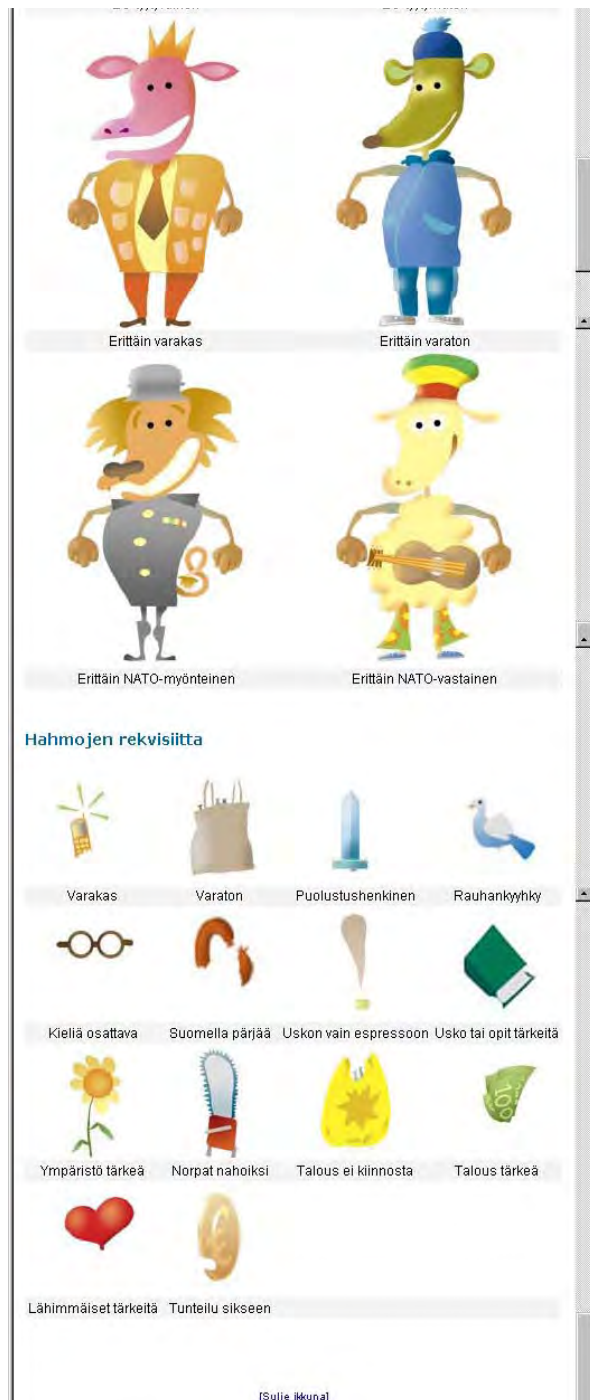
5.9. EU-VAALEISTA OPITTUA

Jälkikäteen ajateltuna ratkaisu, jossa henkilökohtaisten arvojen kuvat tulevat toistensa paikalle, ei tunnu enää aivan yhtä hyvältä. Voisi olla parempi, että tämän kaltaisissa kysymyksissä kaikki vastaukset olisivat näkyvillä. Toisaalta tämä aiheuttaisi ehkä liiallista kirjavuutta luotavissa kuvissa. Kannattaisi varmaan pohtia,



KUVA 38

EU-vaalikoneeseen hahmojen selityssivu.



olisiko mahdollista vaatia vastaajaa valitsemaan kaikkein tärkein arvo, ja antaa kuvan muodostua sen mukaan.

Mielestäni merkittävin tästä prosessista saatu opetus on se, että paras tulos saadaan, jos kuvan tekeminen ja vaalikoneen kysymykset ovat mahdollisimman läheisessä yhteydessä toisiinsa. Yleisten poliittisten suuntaviivojen mukaisten kuvien teko on tavallaan vaivatonta, mutta ei yllä hyvälle karikatyyrille tunnusomaiseen tarkkuuteen. Vaalikoneen kysymykset pitäisi saada kuvien tekijäryhmän käyttöön mahdollisimman hyvissä ajoin, jotta kuvien rakentumisen logiikka voidaan saada mahdollisimman hienovaraiseksi. EU-vaaliversio on hyvin karkea luonnos siitä, mihin tällä tekniikalla pystytään.

5.10. KUNTAVAALIT

–JÄRJESTELMÄ KEHITTYY

Kuntavaaleja varten huomioitiin EU-vaalikoneesta saatu tekijäkokemus ja käyttäjäpalaute, jota tosin ei saatu paljoa. Tekijöille asti välittynyt palaute oli suurelta osin myönteistä, tosin sekä käyttöliittymän grafiikkaa että hahmoja myös moitittiin. Osa kritiikistä piti hahmoja sinänsä ”käsittämättöminä”.

Uutta konetta suunnitellessa käyttäjäpalautteesta poimittiin esiin mm. toive, että hahmokarikatyyri ja siihen kuuluvat tavarat olisivat isompia. Uutena ominaisuutena päädyttiin hahmoon liittämään repliikit. Repliikit kirjoitti tutkija, mediataiteilija Leena Saarinen, ja ne ryhmiteltiin vaalikoneen tematiikan mukaan. Kuntavaalikoneen hahmot rakennettiin EU-vaalikoneen logiikan pohjalle, tosin sitä huomattavasti monipuolistaen. Kuntavaaleja varten oli mahdollista saada käyttöön aidosti interaktiivinen kuvan rakentuminen.

Varhaisimmat kuvaluonnokset kuntavaalikonetta varten tein jo siinä vaiheessa, kun uuden koneen kuvanrakentumislogiikkaa mietittiin. Kaksi koeluontoista hahmoa olivat kissa ja koira, joita ei EU-vaalikoneessa ollut lainkaan (kuvat 39 ja 40). Näillä ei vielä alkuvaiheessa ollut mitään teemoihin liittyvää sisältöä.



KUVAT 39 JA 40

Kuntavaalien ensimmäiset hahmot.



VAALIKONE

KUNNALLISVAALIT 2004

Tervetuloa Flash-vaalikoneeseen

Tämä on uusittu Flash-versio perinteisestä vaalikoneestamme. Flash-vaalikoneessa on lukuisia ehdokkaiden löytämistä helpottavia uusia elementtejä.

Samalla, kun vastaat kysymyksiin, sivulla näkyvät graafiset kuviot muuttuvat ja voit tutkia, kuinka kukin ehdokas suhtautuu omiin vastauksiisi.

Lisäksi vastausten perustella sivulle syntyy humoristinen Tiina Pajun suunnittelema piirroshahmo.



Aloita

ALMA MEDIA

YHTEISTYÖSSÄ:

HELSINGIN KAUPPAKORKEAKOULU

TAIDETEOLLINEN
KORKEAKOULU



KUVA 41 JA 42

Kuntavaalikoneen käyttöliittymä.



VAALIKONE

Vaalipiiri: Helsinki

KUNNALLISVAALIT 2004

Lopputulokset

Vaalikoneen kysymykset on nyt käyty läpi ja Sinulle parhaiten sopivat ehdokkaat näkyvät oikealla. Lisätietoja ehdokkaasta saat klikkaamalla nimeä.

Voit etsiä muita ehdokkaita viemällä hiiren kartan eri pisteisiin. Voit myös palata kysymyksiin ja muuttaa niiden vastauksia.

Halutessasi voit myös avata tietyn edokkaan tai puolueen graafisen esityksen oheisista valikoista.

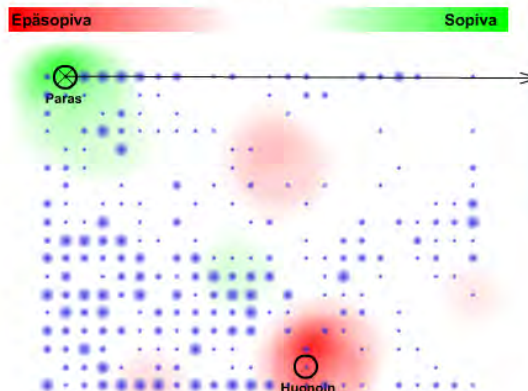
---- Kaikki ehdokkaat ----

---- Kaikki puolueet ----

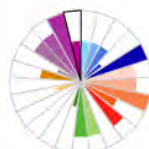
Aloita alusta

Kysymyksiin

Osoita kartan pisteitä nähdäksesi niissä olevat ehdokkaat



Oma
profilisi



Samuli
Hakoniemi

Pisteen ehdokkaita

[Samuli Hakoniemi](#) (Kok.)

Vastauksiasi kuvaava hahmo

Olen vapaa!

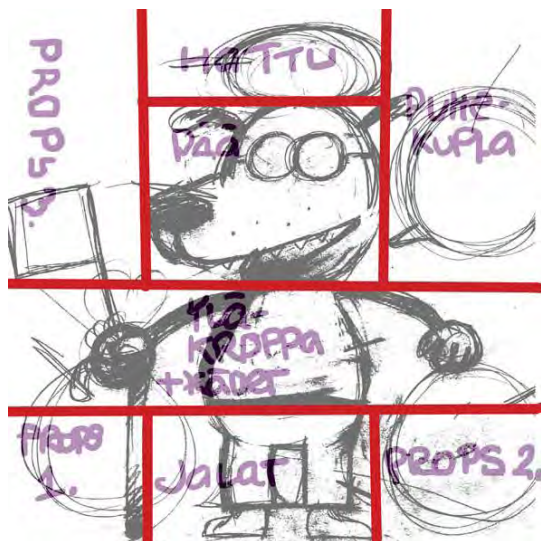


YHTEISTYÖSSÄ: Alma Media / HIRVI / TALE

Tietoja vaalikoneesta | Ohje

Työryhmä (Tiina Paju, Topias Marttila ja Leena Saarinen) mietti alustavasti kuntavaalien mahdollisia keskeisiä teemoja jo ennen MTV3:n antamia vaalikoneen kysymyksiä. Elokuun alussa saimme MTV3:lta suuntaviivat (keskeiset vastakohtaparit vaaleissa olisivat kaupunki/oma tupa, privaattipalvelut/kuntapalvelut ja liikenne/vihreys), jotka olivat hyvin samankaltaiset kuin työryhmän luonnostelemat. Kun kuntavaalikoneen kysymysten ensimmäinen versio tuli, huomattiin, että sen kysymykset eivät vastanneetkaan aiemmin annettuja suuntaviivoja, mm. vihreyteen ja ympäristöön liittyvät kysymykset puuttuivat kokonaan. Työryhmä esitti omat ehdotuksensa MTV3:lle, ja varsin suuri osa toivomuksistamme otettiin huomioon.

Kunnallisvaalihakmojen tekeminen alkoi varsinaisesti mittasuhteiden miettimisestä. Tähän vaikutti tieto siitä, että vaalikoneen pikselikokoa suurennettiin, ja kuvalle oli mahdollisuus antaa enemmän tilaa. Halusin myös varmistua siitä, että kaikki hahmoihin liittyvä rekvisiitta tulisi riittävän suureksi. Hahmojen sisäiset mittasuhteet muuttuivat tässä vaiheessa: pään koko kasvoi, ja keskiruumiin koko pieneni: hahmot muistuttavat kunnallisvaalikoneessa enemmän sarjakuvien ja satukirjojen kuvituksista tuttuja lempeitä eläinhahmoja (huomio jonka tein jälkikäteen).

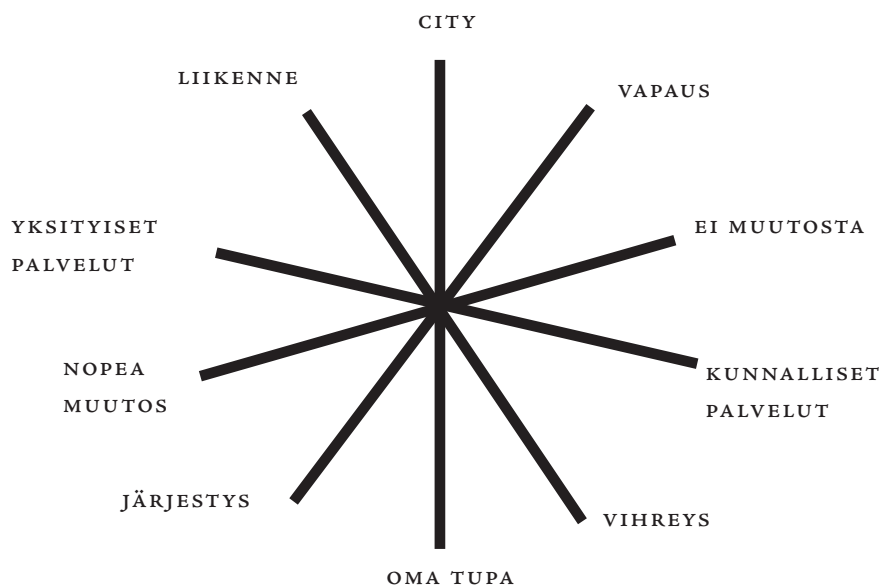


KUVA 43

"Kunnallisjakoluonnos",
eli hahmotelma karikatyyrin osista ja osien välisistä mittasuhteista.

Tein ensimmäiset luonnokset kuntavaalihakmoista yleisten suuntaviivojen perusteella. Vastakohtapareina ovat city/oma tupa, liikenne/vihreys, yksityiset palvelut/kunnalliset palvelut, järjestys/vapaus ja ei muutosta/nopea muutos (kuva 44). Huomattavin ero EU-vaaleihin on se, että perinteistä politiikkaan liittyvää varallisuus/varattomuus -vastakohtaparia ei ole lainkaan mukana. EU-vaalien tyytyväisyys/tyytymättömyys -pari sai kumppanikseen ei muutosta/nopea muutos -parin, kun alunperin mukaan suunniteltu järjestys/vapaus -pari ei toteutunutkaan (kuva 45).

EU-vaalikonetta varten olin käyttänyt jo kaikkein ilmeisimmät eläinhahmot (mm. leijona, karhu, rotta ja sika). Halusin kehittää kuntavaalikonetta varten kokonaan uudet karikatyyrit. Tämän tein pääosin siitä syystä, että halusin nähdä, riittääkö eläingalleriassa leveyttä kuvaamaan kokonaan toisenlaista poliittista kenttää kuin EU-vaalien ulkopoliittikkaan ja valtiollisen tason politiikkaan liittynyt alue oli. Täysin uusien karikatyyrien luomista puolsi siis se, että kunnallispolitiikan käsittelemät aiheet ovat hyvin erilaisia kuin valtiollisessa päätöksenteossa. Toinen syy oli se, että halusin nähdä, pystyykö eläinhahmoilla esittämään kuntavaalien teemoja riittävän tarkasti.



KUVA 44

Kunnallisvaalien suuntaviivat, versio 1.

KUNTAVAALIT

KYSYMYSTEN ENSIMMÄINEN VERSIO

Kuntavaalit ja eurovaalit tulisi jatkossa pitää samanaikaisesti kesäkuussa.

Kuntalaisten pitäisi saada valita kaupunginjohtaja/pormestari suoralla kansanvaalilla.

Kunnassani tulisi ottaa käyttöön kaupunginosa-valtuusto, joka tekisi päätöksiä joistakin oman asuinalueeni asioista.

Suomessa on tehty viime aikoina runsaasti kuntaliitoksia. Myös oma kuntani voisi yhdistyä jonkin/joidenkin naapurikuntien kanssa.

Kuntani veroprosenttia voitaisiin tarvittaessa nostaa, jotta kunnan tarjoamia palveluita pystyttäisiin kehittämään nykyistä paremmin.

Koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminta on järjestetty kunnassani hyvin.

Terveys- ja sairaanhoidon on järjestetty kunnassani hyvin.

Vanhushuolto on järjestetty kunnassani hyvin.

Jäte- ja ympäristöhuolto on järjestetty kunnassani hyvin.

Liperissä pidettiin kesällä Suomen ensimmäiset kesämökkiläisten vaalit. Mökkiläistoimikunnalla ei ole päätösvaltaa, vaan se on yhteistyöelin, joka pohtii kunnan kehittämistä. Tällainen osaaikaisten asukkaiden vaali olisi hyvä myös omassa kunnassani.

Välikaisesti kunnassani asuvilta, kuten kesämökkiläisiltä, pitäisi periä korkeampia kunnallisia maksuja kuin vakinaisesti asuvilta.

Kainuussa on käynnissä maakuntakokeilu, jossa maakunta vastaa vastaa mm. terveydenhuollosta sekä osin opetuksesta ja sosiaalihuollosta. Myös oma kuntani voisi osallistuvastaavaan kokeiluun.

Kuntien vastuuta omasta taloudestaan tulisi lisätä ja samalla vähentää valtion kautta kunnille ohjattavien varojen määrää. Kunnallisten palveluiden yksityistämistä tulisi lisätä.

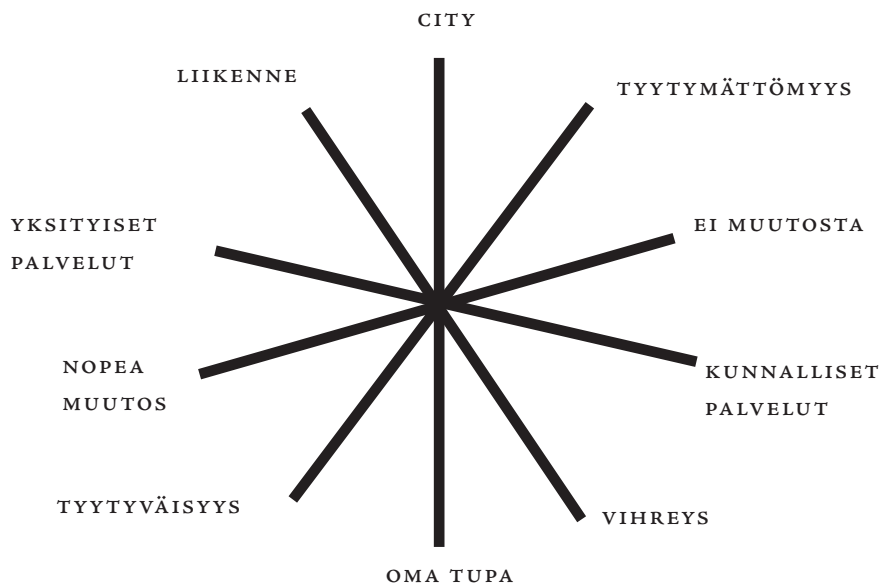
Kuntien tuloveroprosentit (entinen veroäyri) vaihtelevat 16 ja 20 välillä. Tuloveroprosentille pitäisi asettaa lakisääteinen yläraja.

Kaksoiskuntalaisuus tulisi sallia. Näin kansalaiset voisivat halutessaan olla kahden eri kunnan jäseniä oikeuksineen ja velvollisuuksineen.

KUNTAVAALIT

KYSYMYSTEN LOPULLINEN VERSIO

1. Kuntalaisten pitäisi saada valita kaupungin/ kunnanjohtaja suoralla kansanvaalilla.
2. Kunnallisia kansanäänestyksiä tulisi lisätä.
3. Kunnallisvaalien äänestysien voisi alentaa 16 vuoteen.
4. On hyvä, että osa ministereistä on ehdokkaana kunnallisvaaleissa.
5. Kuntani valtuusto tiedottaa riittävästi toiminnastaan ja työnsä tuloksista.
6. Kansalaisten mielipiteitä huomioidaan kuntani päätöksenteossa riittävästi.
7. Kunnallisia palvelumaksuja voitaisiin korottaa, jotta veroäyriä ei tarvitsi nostaa.
8. Kunnallisten palveluiden yksityistämistä tulisi lisätä.
9. Suomessa on tehty viime aikoina runsaasi kunta-liitoksia. Myös oma kuntani voisi yhdistyä jonkin/ joidenkin naapurikuntien kanssa.
10. Liperissä pidettiin kesällä Suomen ensimmäi-set kesämökkiläisten vaalit. Mökkiläistoimikunnal-la ei ole päätösvaltaa, vaan se lähinnä pohtii kunnan kehittämistä. Tällainen osa-aikaisten asukkaiden (mökkiläisten, opiskelijoiden ym.) vaali olisi hyvä myös omassa kunnassani.
11. Kaksoiskuntalaisuus tulisi sallia. Näin kansalaiset voisivat halutessaan olla kahden eri kunnan jäseniä oikeuksineen ja velvollisuuksineen.
12. Kunnallisista kirjastoista lainaaminen pitäisi tehdä maksulliseksi
13. Ympäristöasiat ja jätehuolto on järjestetty kunnassani hyvin.
14. Kunnassani olisi kehitettävä erityisesti julkista liikennettä.
15. Kunnassani olisi kehitettävä erityisesti lasten päivähoitoa.
16. Koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminta on järjestetty kunnassani hyvin.
17. Verovaroja tulisi panostaa erityisesti kuntani terveydenhuollon parantamiseen.
18. Vanhustenhoito on järjestetty kunnassani hyvin.
19. Koulu- ja opetustoiminta on järjestetty kunnassani hyvin.
20. Urheilu-, liikunta- ja vapaa-ajan toiminta on järjestetty kunnassani hyvin.
- Seuraavassa kysymyksiä, jotka eivät liity suoraanaisesti kunnallisvaaleihin tai poliittiseen päätöksentekoon, mutta auttavat luomaan kuvaa ehdokkaasta henki-lönä:
21. Käytän enemmän autoa kuin julkista liikennettä.
22. Olen eläinrakas.
23. Olen tyytyväinen nykyiseen tulotasooni.
24. Annan säännöllisesti rahaa hyväntekeväisyyteen.
25. Vietän mielestäni riittävästi aikaa perheeni/ läheisteni kanssa.



Ensimmäiset luonnostellut kuntavaalihakmot ovat hieman erilaiset kuin lopulliset vaalikoneeseen päätyneet hahmot (kuva 45). Cityaiheeseen luonnostelin majavan, ja oma tupa-aiheeseen kissan. Liikenteeseen valitsin hirven, vihreyttä kuvaamaan pesukarhun, privaattipalveluihin ketun ja kunnallisiin palveluihin oravan. Ei muutosta- teemaan valitsin kilpikonnan ja nopeaan muutokseen jäniksen. Alkuperäisissä luonnoksissani oli myös akseli järjestys/vapaus. Järjestystä kuvasi poliisihahmoinen dobermannikoira ja vapautta pullosta korkin pois heittävä lokki. Kun lopullisissa vaalikonekysymyksissä ei ollut mitään järjestys-vapaus -tematiikkaan liittyviä kysymyksiä, nämä hahmot oli jätettävä pois, ja korvasin ne tyytyväisyys-tyytymättömyys -aiheilla koiralla ja siilillä (kuva 46).

KUVA 45

Kunnallisvaalien suuntaviivat, lopullinen versio.

5.11. HAHMOJEN RAKENTAMINEN

Hahmojen rakentumisen logiikka on seuraava: Kuntavaalikoneessa on 25 kysymystä, ja kysymykset on jaettu viiteen eri aihepiiriin. Kustakin aihepiiristä on sama määrä kysymyksiä, ja koneesta on mahdollista saada kustakin aihepiiristä sama määrä pisteitä, ts. mahdollisuus saada vihreyttä kuvaava hahmo on yhtä



suuri kuin saada kaupunkilaisuutta kuvaava hahmo. Kaikkien hahmojen mahdollisuudet ovat siis tasaväkiset.

Vaalikoneen viimeinen kysymys oli ongelmallinen, koska sitä ei mielestäni voinut luokitella mihinkään olemassaolevaan aihepiiriin. Päädyin poistamaan sen kuvaan vaikuttavien kysymysten joukosta, ja valitsemaan yhden kysymyksen, johon vastaaminen antoi pisteitä kahdelle eri vaalitulille. Kirjastoihin liittyvä kysymys tuotti pisteitä sekä vihreys/liikenne -tileille että privaattipalvelu/kuntapalvelu -tilille.

Hahmoihin liittyvät esineet toimivat kuntavaalikoneessa hie-
man toisella tavalla kuin EU-vaalikoneessa. Kuntavaalikoneessa
kullakin hahmolla on runsaasti omaa rekvisiittaa: vasemmassa
kädessä oleva esine ja maassa sekä vasemmalla että oikealla puo-
lella olevat esineet. Lisäksi hahmosta rakentuu nyt useammasta
palasesta: kullakin karaktäärillä on oma päänsä, hattunsa, ylä-
ruumiinsa ja alaruumiinsa. Palasten ja rekvisiitan runsaus johtui

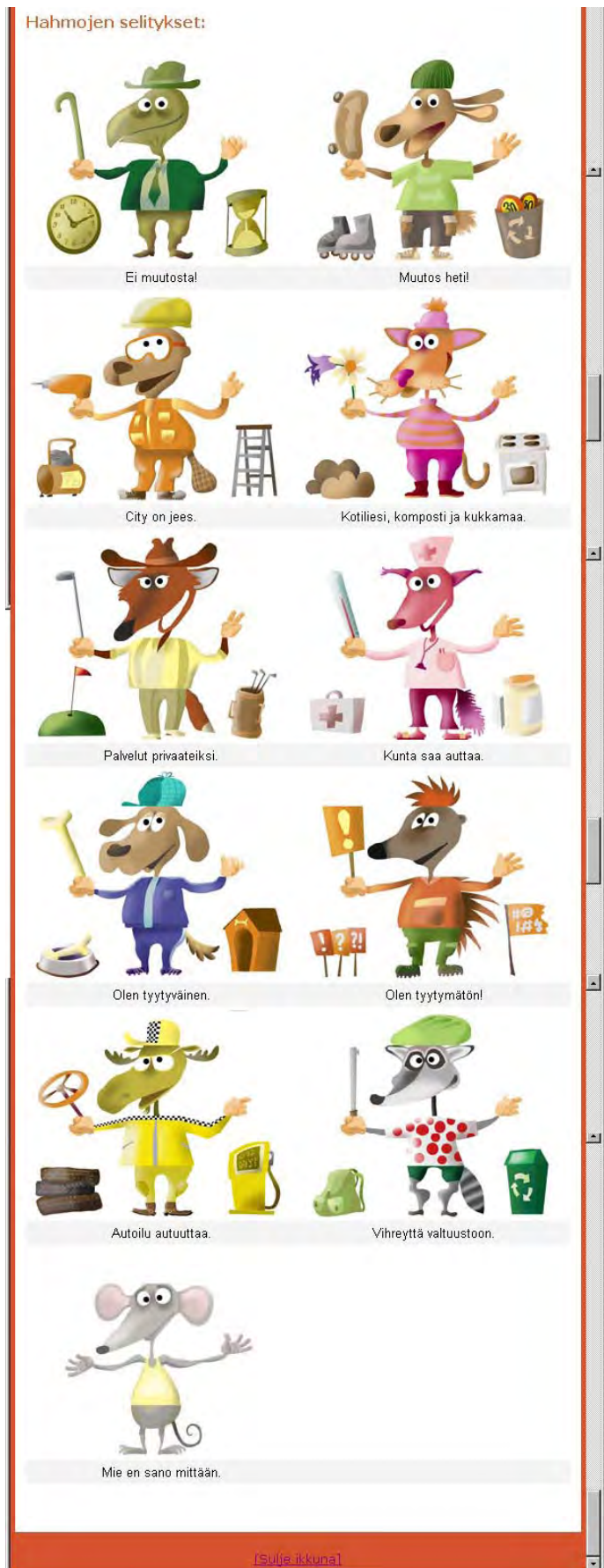
KUVA 46

Kunnallisvaalihakmojen
ensimmäiset ja korjatut
luonnokset: Majava, Kis-
sa, Hirvi, Pesukarhu, Ket-
tu, Orava, Kilpikonna,
Koira I, Koira II, Lokki
ja Siili.



KUVA 47

*Kuntavaalikoneen
hahmojen selityssivu.*



pyrkimyksestä saada kunkin vastaajan mielipiteet näkymään tarkemmin kuin EU-koneessa: kohtuullisen pienikin mielipide oli periaatteessa mahdollista saada kuvassa näkyviin.

Kullakin hahmolla on oma pistetilinsä, ja pisteiden karttuessa hahmo muuttuu. Isoimman pistesaaliin saanut hahmo rakentaa pään ja vartalon, seuraavaksi isoimman pistemäärän saanut rakentaa hatun, seuraava kädessä olevan esineen, seuraava housut, seuraava maassa vasemmalla olevan esineen, ja viimeisin maassa oikealla olevan esineen.

5.12. KYSYMYSTEN JAOTTELU

Kuntavaaleissa kysymysten aihepiiri ei ollut niin selkeästi jaoteltu kuin EU-vaaleissa. Kysymykset piti käydä läpi hyvin huolellisesti, ja määritellä, mihin kategoriaan kukin niistä kuuluisi. Päädyin tekemään seuraavanlaisen jaon:

kysymykset 1-3:

1. Kuntalaisten pitäisi saada valita kaupungin/kunnanjohtaja suoralla kansanvaalilla.
 2. Kunnallisia kansanäänestyksiä tulisi lisätä.
 3. Kunnallisvaalien äänestysikä voi alentaa 16 vuoteen.
- muutos - ei muutosta: jänis - kilpikonna

kysymykset 4-6:

4. On hyvä, että osa ministereistä on ehdokkaana kunnallisvaaleissa.
 5. Kuntani valtuusto tiedottaa riittävästi toiminnastaan ja työnsä tuloksista.
 6. Kansalaisten mielipiteitä huomioidaan kuntani päätöksenteossa riittävästi.
- tyytyväisyys - tyytymättömyys: koira - siili

kysymykset 7-8 ja 12:

7. Kunnallisia palvelumaksuja voitaisiin korottaa, jotta veroäyriä ei tarvitsi nostaa.
 8. Kunnallisten palveluiden yksityistämistä tulisi lisätä.
 12. Kunnallisista kirjastoista lainaaminen pitäisi tehdä maksulliseksi
- yksityiset palvelut - kunnalliset palvelut: kettu - orava

kysymykset 9-11:

9. Suomessa on tehty viime aikoina runsaasti kuntaliitoksia. Myös oma kuntani voisi yhdistyä jonkin/joidenkin naapurikuntien kanssa.

10. Liperissä pidettiin kesällä Suomen ensimmäiset kesämökkiläisten vaalit. Mökkiläistoimikunnalla ei ole päätösvaltaa, vaan se lähinnä pohtii kunnan kehittämistä. Tällainen osa-aikaisten asukkaiden (mökkiläisten, opiskelijoiden ym.) vaali olisi hyvä myös omassa kunnassani.

11. Kaksoiskuntalaisuus tulisi sallia. Näin kansalaiset voisivat halutessaan olla kahden eri kunnan jäseniä oikeuksineen ja velvollisuuksineen.

city - mökki: majava - kissa

kysymykset 12-14:

12. Kunnallisista kirjastoista lainaaminen pitäisi tehdä maksulliseksi

13. Ympäristöasiat ja jätehuolto on järjestetty kunnassani hyvin.

14. Kunnassani olisi kehitettävä erityisesti julkista liikennettä.

vihreys - liikenne: pesukarhu - hirvi

kysymykset 15-16:

15. Kunnassani olisi kehitettävä erityisesti lasten päivähoitoa.

16. Koululaisten aamu- ja iltapäivätoiminta on järjestetty kunnassani hyvin.

city - mökki: majava - kissa

kysymykset 17-18:

17. Verovaroja tulisi panostaa erityisesti kuntani terveydenhuollon parantamiseen.

18. Vanhustenhoito on järjestetty kunnassani hyvin.

yksityiset palvelut - kunnalliset palvelut: kettu - orava

kysymykset 19-20:

19. Koulu- ja opetustoiminta on järjestetty kunnassani hyvin.

20. Urheilu-, liikunta- ja vapaa-ajan toiminta on järjestetty kunnassani hyvin.

muutos - ei muutosta: jänis - kilpikonna

kysymykset 21-22:

21. Käytän enemmän autoa kuin julkista liikennettä.

22. Olen eläinrakas.

vihreys - liikenne: pesukarhu - hirvi

kysymykset 23-24:

23. Olen tyytyväinen nykyiseen tulotasooni.

24. Annan säännöllisesti rahaa hyväntekeväisyyteen.

tyytyväisyys - tyytymättömyys: koira - siili

kysymykset 25: extrapoppu

25. Vietän mielestäni riittävästi aikaa perheeni/läheisteni kanssa.

Lopullisessa vaalikoneessa kysymysten numerointi poikkeaa tässä esitetystä, sillä vaalikoneessa niiden järjestystä oli muutettu. Tämä aiheutti ymmärrettävästi vielä lisätyötä koodauksen tarkistuksen suhteen.

5.13. KÄDEN LIIKKEET

Oikea käsi jätettiin esineettä. Tämä siksi, että neljä esinettä tuntui olevan aivan liikaa yhteen kuvaan ja toisaalta siksi, että halusin saada hahmoon edes hieman liikettä, ja päätin kokeilla sitä tekemällä hyvin pienet animaatiot käteen. Käsi liikkuu seuraavissa tapauksissa: kun hahmon pää vaihtuu, käsi vilkuttaa. Kun vastaaja vastaa viimeiseen kysymykseen ("Vietänpö riittävästi aikaa läheisteni kanssa?") joko kielteisesti (käsi moittii heristämällä sormeaan) tai myönteisesti (näyttämällä voitonmerkin). Käsi vilkuttaa myös, kun vastaaja saapuu tulossivulle. Viimeiseen kysymykseen vilkuttaminen johtui siitä, että koko koin viimeisen kysymyksen olevan sellainen, ettei sitä voinut mitenkään luokitella olemassaoleviin aihepiireihin (tai edes poliittisiin kysymyksiin yleensä). Toisaalta oli hyvä kokeilla myös toisenlaista ilmaisua kuin pelkää kuvan palasten vaihtamista. Animaation olisi pitänyt olla isompaa ja näkyvämpää jotta se olisi toiminut kunnolla. Nyt se jäi liian varovaiseksi ja huomaamattomaksi ja joillekin käyttäjille ehkä käsittämättömäksi.

5.14. LOPULLISET HAHMOT

Hiiri

Vaalikoneessa hahmon rakentuminen alkaa hiiren hahmosta. Tämäkin oli muutos edelliseen koneeseen verrattuna. Ideana oli se, että ketään ei toisaalta pakoteta olemaan joku voimakkaasti kantaa ottava hahmo (EU-vaalikoneessa ei ollut neutraalia hahmoa, vaan kaikki hahmot olivat joko sikoja, leijonia, kukkoja tms) ja toisaalta halusin, että vastaajia palkitaan kannan ottamisesta. Hiireksi jää, jos ei ota yhteenkään kysymykseen kantaa.



KUVA 48

Hiiri

Majava

Kaupunkiaihepiiriä kuvaamaan valitsin siis majavan. Halusin, että jaottelu koskee vain kaupunki/maaseutu -kysymystä, eikä liity esimerkiksi varallisuuteen tai vihreyteen. Suomalaisessa politiikassa on perinteinen jako demarit-ja-kaupunki vastaan keskusta-ja-maaseutu: halusin löytää jonkin demarimaisen hahmon, liittämättä hahmoa kuitenkaan suoraan mihinkään puolueeseen. Majava on rakentaja, ja kaupunkien kehittämiseen liittyvät kysymykset ovat usein myös rakennuskysymyksiä: maankäyttöä, asuntopolitiikkaa, kulttuurilaitoksia jne.



KUVA 49

Majava

Kaupunkilaisena majava sai asukseen rakennustöissä käytettävän puolihaalarin ja jalkineikseen turvakengät ja rekvisiitakseen porakoneen, kompressorin ja tikkaat. Majavan vaatetus on kaupunkielämän aktiivisuutta kuvaamassa ja rakentamisen turvaväri viittenä keltaista ja oranssia.

Kissa

Oma tupa –aihepiiriä kuvaa kissa, kaikista eläimistä kodikkain. Selkeä maalaishahmo oli ollut jo EU-vaaleissa (lehmä), ja lisäksi ajattelin, että suuri osa haja-asutusalueilla asuvista ihmisistä kokee olevansa maalla asuvia, mutta ei maanviljelijöitä, ts. halusin korostaa nimenomaan ei-kaupunkimaista asumismuotoa, en niinkään elinkeinoa.



KUVA 50

Kissa

Kissan villamyssyn ja villapaidan ajattelin tuovan mieleen myös kotikutoisuuden. Kissan väreinä ovat lempeät ja lämpöiset vaaleanruskea ja vaaleanpunainen, ja rekvisiittana maalaishenkiset niittykukkakimppu ja lantakasa, sekä hieman teknisempi mutta silti tunnistettava kotiliesi. Pellon reunalla kulkemista helpottavat jo käytön pyöristämät kumisaappaat.

Hirvi

Liikenne/vihreys -vastakohtapari oli varsin haasteellinen mm. siksi, että vihreiden vastakohtana olisi voinut olla monta muutakin yhteiskunnan kehittämisen alaa, esim. teollisuuspolitiikka, ja mietinkin, olisiko tilanteen todenmukaisen kuvaamisen avuksi teemaa pitänyt muuttaa. Näin varsinkin, kun kunnallispolitiikassa ei tästä aihepiiristä ole viime aikoina noussut pääkaupunkiseutua lukuunottamatta mitään erityistä keskustelua, ja pääkaupunkiseudullakin kannanottojen jakolinja ei suinkaan ole kulkenut vihreys/ei-vihreys -akselia myöten. Liikenne/vihreys -pari on kuitenkin mielestäni hauskimmin visualisoitavissa. Liikenne/vihreys -vastakohtaparin ensimmäisen osan kuvaajaksi otin hirven, joka on se eläin, josta eniten liikenteen yhteydessä puhutaan. Rallikuvioidun lakin ja takin sekä moottoripyöräilijän saappaiden lisäksi hirvi sai esineikseen auton ohjauspyörän, rengaskasan ja bensiinipumpun. Ajattelin hirven väriksi sopivan aktiiviautoilijan rallihenkisen keltaisen.



KUVA 51

Hirvi

Pesukarhu

Vihreysaspektin kuvaaja on pesukarhu. Ekologiaa, ympäristöarvoja ja puhtauden pyrkimyksiä kuvaamaan olisi voinut valita monta muutakin eläintä, mutta pesukarhu oli minulle kuitenkin tässä yhteydessä mieluisin sen ahkeriin pesupuuhiin liittyvien mielikuvien vuoksi. Pesukarhu sai rekvisiitakseen kierrätysroskiksen ja polkupyörän pumpun sekä repun, jonka mielsin sekä kaupunkilaisen jalankulkijan että luonnossa samoajan asusteesi. Vihreän pyöräilykypärän, pyöräilykenkien ja pyöräilyhousujen



KUVA 52

Pesukarhu

lisäksi pesukarhulla on valkopohjainen punapilkullinen paita, jonka asiaa harrastavat tunnistanevat Tour de Francen ylämäkilpailun voittajan paidaksi.

Orava

Vaalien keskeiseksi teemaksi tuntui jo alkukesästä nousevan kunnallisten ja yksityisten palveluiden suhde, ja olin hyvin tyytyväinen, kun työryhmämme ehdotuksesta monet aiheeseen liittyvät kysymykset otettiin vaalikoneeseen mukaan. Näin vaalikoneen kysymykset mielestäni olivat ajankohtaisia ja aidosti kunnallisvaaleihin liittyviä. Runsaat palveluihin liittyvät kysymykset aiheuttivat kuitenkin uuden ongelman: miten kuvata monia erilaisia palveluita yhdellä hahmolla?

Kuntalaisena minulle on välittynyt tietty näkemys kunnan toiminnasta. Toisaalta vaikeassa taloudellisessa tilanteessa toimivien virkamiesten ja toimihenkilöiden ystävällisyys hämmästyttää jatkuvasti, toisaalta jatkuvan rahapulnan mukanaantuoma usein järjettömältä tuntuva joka paikassa säästäminen ärsyttää. Etsimättä mieleen tuli kiltti pikku orava, joka touhuu kovasti, mutta hukkaa kovalla työllä säästämänsä kävyt säntäillessään paikasta toiseen.

Kunnallisia palveluita puolustamaan nostin siis oravan. Orava sai asusteikseen sairaanhoitajan hilkan ja ystävällisen vaaleanpunaisen takin stetoskooppeineen, pinkit housut, sairaalasaandaalit ja käteensä kuumemittarin sekä maahan ensiapulaukun ja lääkepurkin. Koulua ja päivähoitoa, kirjastosta ja urheilusta puhumattakaan en saanut kuvaan mahtumaan.

Kettu

Yksityisten palveluiden kannattajaksi valitsin ketun. Kettu ja sen pari kunnallispalvelujen orava ovat (poliisikoiran ja lokki Joonatanin poistuttua suunnitelmista) kärjekkäimmät kaikista hahmoista. Kettu kuvaa suomalaisessa tarustossa oveluutta ja



KUVA 53

Orava



KUVA 54

Kettu

oman edun tavoittelua: käsitykseni siitä, että yksityispalvelujen lisäämistä ovat eniten vaatimassa yhteiskunnan varakkaammat ryhmät, näkyy ketun esineistössä: golfmaila, golfviheriö ja golfmailakassi. Esineistö on ns. paikallisväritettyä (tunnistamisen helpottamiseksi juuri sen väristä, kuin kyseiset esineet yleisimmin ovat). Ketun vaatetukseen käytin värejä, joiden ajattelin antavan vaikutelman vauraudesta (hillitty väriskaala kuvaa usein perinteistä varakkuutta). Vaaleat kengät korostavat hahmon etäisyyttä ruumiillisesta työstä, stetson taas viittaa maahan, jossa palvelut ovat hyvin pitkälle yksityisiä.

Koira

Yleistä tyytyväisyyttä kuvaa koira, jonka vaatetuksena on tyyli-poliiseista piittaamaton suomalaiskansallisen sininen verrytelyasu, ruudullinen ulkoilupäähine ja jalkapallokengät. Tyytyväisyyttä koiralla ilmentää iso luu tassussa, pienempi luu kupissa ja luun kuvalla koristettu koirankoppi.



KUVA 55

Koira

Siili

Tyytymättömyyttä ilmentää siili, joka piikit pystyssä aktiivisen oranssina ja punaisena ja vihreissä maastohousuissaan kantaa kädessään mielenosoituskylttiä. Alhaalla maassa on lisää kylttejä. Ainoa EU-vaaleista uudelleen käytetty asu on siilin kantama hiihtoanorakki, jota parempaa radikalismien tunnusta ei mielestäni baskerin lisäksi ole. Siilillä ei ole baskeria, koska halusin sen päähineenkin olevan piikikäs. Reisitaskuhousut ja maastokengät täydentävät aktivistin asun.



KUVA 56

Siili

Kilpikonna

Muutoshaluttomuutta ja muutoshakuisuutta kuvaa klassinen vastakohtapari kilpikonna ja jänis, jotka ovat mielestäni aika ilmeisiä valintoja tässä yhteydessä. Olisiko sen vuoksi pitänytkin valita toiset hahmot? Uskoisin, että ei: kilpikonna ja jänis tuovat jo antiikin kertomusten perusteella katsojan mieleen tämän ni-



KUVA 57

Kilpikonna

menomaisen vastakohtaisuuden – miksi ei siis käyttää sitä hyväksi?

Hitaan muutoksen kannattajana kilpikonnalla on perinteinen miesten puku huopahattuineen ja kävelykenkineen. Keppi muistuttaa hitaasta liikkumisesta, samoin aikaan viittaavat maassa olevat kello ja tiimalasi. Vihreäsävyinen vaatetus tuo kilpikonnan levollista kiireettömyyttä.

Jänis

Jänis on pukeutunut nykyiseen nuorisomuotiin ylilöysine shortseineen, T-paitoineen, tennareineen ja myssyineen. Vauhtia lisäävät roskikseen heitetyt nopeusrajoitukset, skeittilauta ja rullaluistimet. Jäniksen väreinä on trendivaatteiden maastoväritys.



KUVA 58

Jänis

5.15. TEKNIikka

Vaalikoneen hahmokarakterisoinnin ohjelmoinnin suunnitteli *Topias Marttila* ja se toteutettiin Flash-ohjelmalla. Kuvien osat olivat png-tiedostoja. Pisteytyslogiikka toteutettiin ohjelmoinnissa Actionscriptillä. Tietokantoja ei käytetty.

5.16. TELEVISIOFORMAATTI

Election Star -televisioformaatin kuvauksen kirjoitti *Hanna Harris*. Televisio-ohjelman alkuperäinen ajatus oli luoda täysin uusi ohjelmaformaatti, joka perustuisi toisaalta *commedia dell'arten* perinteeseen ja toisaalta vaalien yhteydessä tärkeiden tilastotietojen visualisointiin. Tavoitteena oli lisätä kiinnostusta politiikkaan, helpottaa ehdokkaan valintaa ja tehdä poliittisesta kielenkäytöstä ymmärrettävämpää (liite 6). Tein televisioformaatin esittelyä varten vaalikonehahmoista sovelluksen (kuvat 59 ja 60).



KUVA 59

Näkymä kuvitteellisesta televisio-ohjelmasta.



KUVA 60

Televisioformaatin peliautomaatti.

6. Lopputulos ja arviointia

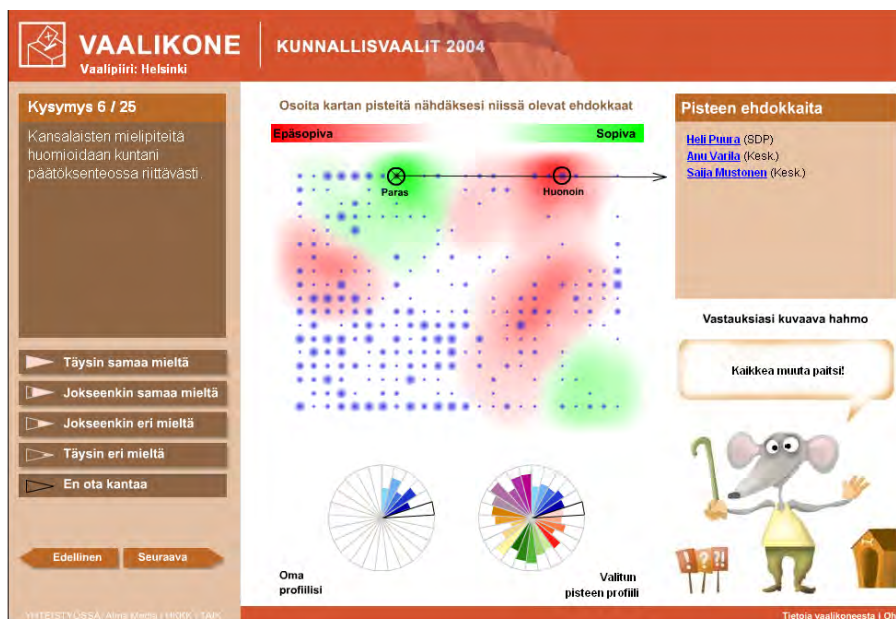
6.1. TAVOITTEET

Hahmokarikatyyrien luomisen tärkein tavoite oli vaalikoneen leikinomaisuuden korostaminen. Mielestäni tässä onnistuttiin erinomaisesti: muuttuvat kuvat tasapainottivat vaalikoneen muutoin hyvin vahvasti tieteelliseen visualisaatioon painottunutta ilmettä. Vaalikone on peli ja leikki, jonka tarkoitus on auttaa äänestäjää valitsemaan oma ehdokkaansa. Koska vaalikone nimenomaan ei tarjoa tieteellistä totuutta asiasta, oli hyvä, että tästä asiasta oli muistuttamassa leikkisä karikatyyri.

Hahmojen tehtävänä oli myös lisätä vaalikoneenkäyttäjän halukkuutta käyttää tätä interaktiivista palvelua. Pelin elementit korostuivat kuntavaalikoneen yhteydessä: monet käyttäjät kokiivat koneen kysymyksiin vastaamisen pelimäisen immerssiivisenä. Kun piirroshahmo rakentui äänestäjän silmien edessä hänen vastatessaan kysymyksiin, karikatyyrit ikään kuin kommentoivat äänestäjän vastauksia⁵.

Erityisesti Leena Saarisen kirjoittamat hahmojen repliikit olivat omiaan sekä korostamaan vaalikoneen leikillisyyttä että

⁵ Tämän kommentoinnin terävyyttä olisi lisännyt se, että kuntavaalikoneessa olisi ollut helpompi tutustua kuvien selityksiin. Nyt ne ovat monen linkin takana.



KUVA 61

Leena Saarisen kirjoittamat repliikit korostivat vaalikoneen leikillisyyttä.

toisaalta lisäämään käyttäjän mielenkiintoa palvelua kohtaan. Repliikit oli suunniteltu siten, että ne ilmestyivät hahmon sanomaksi ilmeisen sattumanvaraisesti, mutta kuitenkin väljästi kulloinkin käsiteltävään teemaan liittyen (esim. city, tyytymättömyys, kunnalliset palvelut jne). Repliikit veivät hieman huomiota pois hahmon rakentumisesta, mutta tämä oli mielestäni vaalikoneen kokonaisuuden kannalta myönteinen asia, koska repliikit kuitenkin lisäsivät vaalikoneen viihdearvoa – ja täten se totuudellisuutta.

6.2. POLIITTINEN KOMMENTOINTI

Mielestäni perinteisessä poliittisen kommentoinnin mielessä EU-vaalien hahmot ovat onnistuneempia. EU-koneessa oli selkeät poliittiset teemat, jotka asettuivat aika tarkkaan perinteisen poliittisen kerronnan mukaisiin uomiin.

Kuntavaalikoneen hahmot olivat varsin kaukana poliittisen piirrännän perinteestä, ja jäivät varmaankin katsojille käsittämättömämmiksi kuin EU-hahmot. Kuntakoneessa taas oli mahdoton määrittää, miten eri poliittisten puolueiden ehdokkaat kysymyksiin vastaisivat: olisi ollut harhaanjohtavaa kaivaa asiakysymyksistä väkisin esiin poliittisia suuntauksia. Jos tämä olisi kuitenkin haluttu tehdä, se olisi edellyttänyt kysymysten rakentamista puoluekannan esiintuomiseksi ja toisaalta tällaista kysymyspakettia/vaalikonetta olisi pitänyt myös testata hyvin huolellisesti puolueväitteiden paikkansapitävyyden tarkistamiseksi.

Tulevaisuudessa kannattaisi ehkä kokeilla juurtajaksain perinteisten poliittisten karikatyyrien käyttämistä vaalikoneissa. Jos näiden uudenlaisten hahmojen käyttöä halutaan jatkaa, voitaisiin kehittää jollain tavalla pysyvät hahmot, jotka vuodesta toiseen toistuessaan tulisivat vaalikoneen käyttäjille tutuiksi ja siten merkityksellisimmiksi.

Osa *commedia dell'arten* viehätystä ja kansansuosiota oli se, että sen hahmot olivat katsojakunnalle tuttuja: Oppineen tai

Kerskurikapteenin luonteet tunnettiin entuudestaan. Katsojan huvitukseksi jäi näyttelijän tulkinnasta nauttiminen, samoin improvisaation ketteryys on ollut esityksissä keskeistä. Voi olla, että vaalikoneidenkin hahmojen olisi pitänyt olla tutumpia, jotta ne olisivat naurattaneet enemmän.

Hahmot voisi myös esitellä vaalikoneen alussa nopeana kavalakadina, teatterileikin tai murhamysteerin tradition tavoin, jolloin hahmot tulisivat koneen käyttäjälle heti tutuiksi, ja niiden tulkintaan voisi sitten halutessaan palata.

6.3. YHTEISKUNNALLISEN KUVAUKSEN KÄRJEEKKYYS

Kuntavaalihakmoja luodessani pelkäsin, että niistä tulisi liian kilttejä. Hakmoihin liittvä hauskuus nimittäin vähenee mielestäni suorassa suhteessa siihen, miten lempeitä ne ovat kuvattaviinsa nähden. Poliitikkojen kuvallinen karrikointi on poliittiseen elämään liittvä perinne, ja karikatyyrin kohteena oleminen nostaa poliitikon siihen valittujen joukkoon, josta kannattaa tehdä pilakuvia (Laaksovirta).

Kun karrikoinnin kohteena tuntuukin olevan poliitikon sijasta äänestäjä (jonka vastauksia vaalikone kuvallisesti kommentoi), ollaan mielenkiintoisella uudella alueella. Onko vaalikoneen käyttäjä herkkänahkaisempi kuin poliitikkojen arvellaan olevan? Loukkaantuuko vaalikoneen käyttäjä saadessaan itseltään koneen luoman hahmon, joka onkin jollain tavalla epämiellyttävä? Käsittääkseni EU-vaalikonetta käyttäneeltä yleisöltä ei tämäntyyppistä kriittistä palautetta tullut, mutta laajemman vaalikonetöryhmän sisällä EU-vaalikoneen hahmoja syytettiin julkisen mielipiteen piilomanipuloinnista. Alma Median puolelta tällaisia kannanottoja ei missään vaiheessa esitetty.

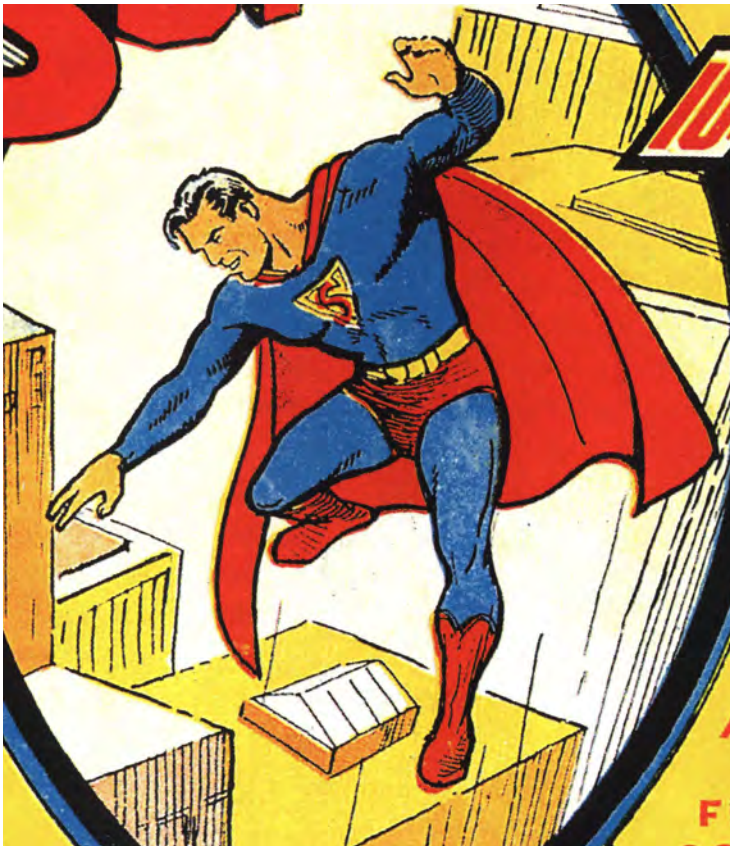
Näin kuvien tekoon liittvi todella iso ristiriita: toisaalta hahmojen piti olla hauskoja ja kantaaottavia, aiheisiin liittviä ja toi-

saalta ne eivät olisi saaneet loukata ketään. Hahmojen tekeminen oli todella vaikeaa näiden ristiriitaisten vaatimusten välissä.

EU-vaalien yhteydessä ajattelin, että karikatyyrissä pitäisi näkyä monipuolisemmin vastausten sisältö. Kuntavaalien jälkeen kallistun ajattelemaan niin, että mitä kärjekkäämpi – eli mitä vähemmän detaljeja huomioonottava – hahmo on, sitä hausکمپی esitys on. Totuus löytynee jostain EU-vaalihakmojen ja kuntavaalihakmojen välimaastosta. Toisaalta kuntavaalit vahvistivat käsitystäni siitä, että vaalikoneen kysymysten ja hahmojen onnistuneisuuden välillä on selkeä yhteys. Nyt hahmot tehtiin ikäänkuin yleisinä luonnoksina, kun mielestäni onnistunein ja kärjekkäin esitys syntyisi yhteistyössä poliittisen toimituksen kanssa.

6.4. SUPERSANKARIT

Yksi vaalikoneen perusajatuksista oli myös, että syntyvät hahmot olisivat kysymyksiin vastaneiden äänestäjien avatar-hahmoja, sarjakuvahahmojen kaltaisia supersankareita. Tarkoitus



KUVA 62

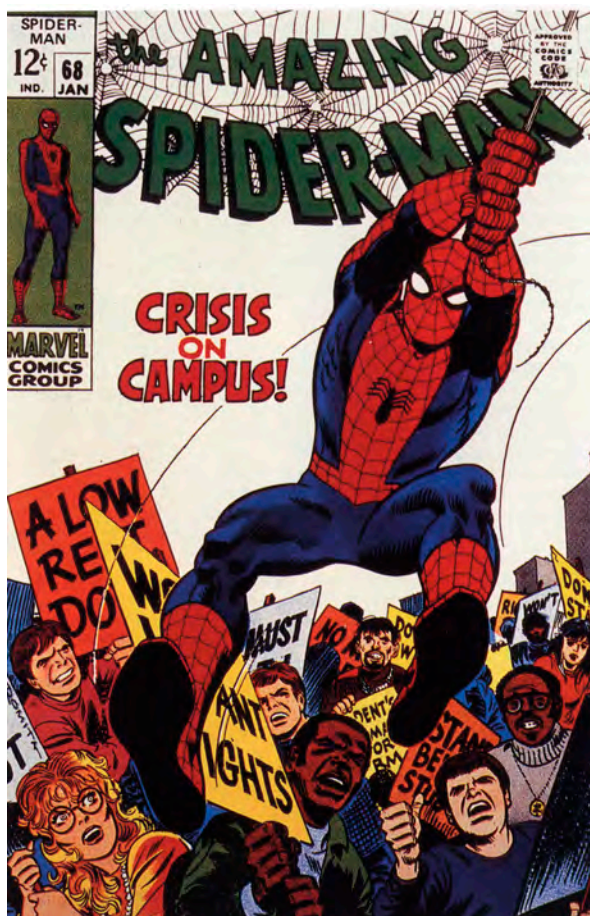
Superman #1 (National Periodical Publications, 1939) Lähde: Conroy Mike: 500 Great Comicbook Action Heroes, Chrysalis Impact, Lontoo 2002, s.14

oli, että vastaajat pystyisivät ottamaan saamansa hahmot omaan mobiilikäyttöön⁶.⁶ Liite 1.

Supersankarisarjakuvat syntyivät 1930-luvun lopulla, kun amerikkalainen kansakunta tunsi itsensä uhatuksi: kun sota Saksan kanssa uhkasi, lukijat kaipasivat yhä vahvempia sankareita (Conroy, s.15). Supersankarigenre on toisen maailmansodan jälkeen kehittynyt moneen eri suuntaan: tämän päivän supersankareiden luonteet poikkeavat kovasti toisistaan. On arkkityyppinen mutta sieluttoman täydellinen Teräsmies (Superman), on

KUVA 63

The Amazing Spiderman eli Hämmästyttävä Hämahäkkimies. Kansikuva John Romita, 1968 Lähde: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels, a History of Comic Art*, Phaidon, Lontoo 1996, s.73



KUVA 64

Lepakkomies eli Batman teoksesta *The Dark Knight Returns* (DC Comics, 1986) Lähde: Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels, a History of Comic Art*, Phaidon, Lontoo 1996, s.162



neuroottinen, banaalien arkipäivän ongelmien kanssa painiskeleva Hämähäkkimies (Spiderman) ja on yön pimeydessä liikkuva psykopaattimainen Lepakkomies (Batman). Suuri osa muista supersankareista kuuluukin johonkin näiden tyyppiseen kategoriaan. On vaikea ajatella toisaalta *commedia dell'arte* -pohjalta lähtevien ja toisaalta Suomen arkeen pohjautuvien vaalikonekarikatyyrien kuuluvan mihinkään näistä. Voidaan toki ajatella myös niin, että vaalikonekarikatyyrit hajottavat perinteisen ajattelumallin vaaliehtokkaasta ja poliitikosta supersankarina, ja nostavat todelliseen sankarin rooliin itse äänestäjän.

Kun Election Star -projektin mobiiliosuus ei ajan ja resursien puutteen vuoksi toteutunutkaan, jäi tutkimatta kuinka paljon suomalainen poliittinen yleisö olisi kaivannut omia supervoimaisia puolustajiaan.

6.5. HAHMOJEN KESKINÄINEN INTERAKTIO

Alkuperäinen ajatus oli, että vaalikoneen rakentamat ehdokkaan ja äänestäjän hahmot olisivat olleet vertailtavissa. Hahmot olisivat voineet kommunikoida toistensa kanssa, vaikka vain ennaltasuunnitellun animaation puitteissa. Projektin ensimmäisessä osassa eli EU-vaalikoneessa koneeseen vastaajat saivat kuitenkin nähdäkseen vain ehdokkaan hahmon. Projektin toisessa osassa vastaajat saivat nähdäkseen vain oman hahmonsa. Näin *commedia dell'arte* -maista hahmojen interaktiota ei päässyt kummassakaan vaalikoneessa tapahtumaan.

Hahmojen rajaaminen yhteen johtui suurimmaksi osaksi vaalikoneen muusta grafiikasta: lähtökohtana oli, että samalle sivulle mahtuivat sekä SOM-kartta, ympyrädiagrammit sekä karikatyyri. Sivulle ei mitenkään mahtunut montaa hahmoa (kuva 33). Toisaalta kyse oli verkkosivujen nopeasta käytettävyydestä: EU-vaaleissa hahmoa ei rakennettu aidosti interaktiivisesti, vaan kaikki kolmisensataa hahmoa oli tehty ennakolta, ja ne pystyttiin kevyesti ottamaan käyttöön.

Kuntavaalikoneessa taas hahmo rakentui aidon interaktiivisesti ennakoltatehdyistä palasista, mutta tekniikka olisi ollut liian hidas, jotta jokaista ehdokkaan nappia painettaessa oltaisiin saatu laskettua uusi kuva ja verrattua sitä äänestäjän hahmoon. Laajemman työryhmän puitteissa tuli kuntavaalikoneeseen liittyen ehdotus, jonka mukaan karikatyyrit olisi voitava sulkea pois, koska ne tuntuivat häiritsevän vaalikoneeseen vastaamista.

Mielestäni on harkitseminen arvoinen ajatus, josko vaalikone olisi joskus tulevaisuudessa muokattavissa siten, että käyttäjä valitsisi joko vaalimatematiikan (SOM-kartta ja diagrammit) tai sitten vaaliteatterin tai ehkä näiden yhdistelmän. Näin kullekin nykyisen vaalikoneen osatekijälle voisi jäädä enemmän tilaa.

Projektin alun kunnianhimoinen tavoite oli saada hahmojen rakentuminen dramaattisesti mielenkiintoiseksi. Omalta osaltani projekti painottui kuitenkin enemmän pyrkimykseen löytää hahmoille osuvat muodot ja saada ne toimimaan kysymysten kanssa. Toisaalta Flash-suunnittelijan työ painottui ajateltua enemmän eri tietojärjestelmien rajapintojen kanssa painimiseen. Projektin alkupuolen henkilöstöongelmat söivät suuren osan tälle kehitystyölle otollisesta ajasta. Hahmojen syntymisen draamaa voisi kuitenkin mielestäni kehittää paljon kiinnostavammaksi. Uskoisin, että tällä nimenomaisella alueella olisi tulevaisuudessa paljon annettavaa vaalikoneiden kehitykselle.

6.6. KÄYTTÄJÄPALAUTE

MTV3:lta saatu käyttäjäpalaute oli vähäistä⁷. Olen koonnut liitteisiin saamani tiedot, joiden pohjalta en kuitenkaan niiden niukkuuden vuoksi katso voivani tehdä laajempia johtopäätöksiä.

⁷ liitteet 4, 8, 9 ja 10.

6.6. YHTEENVETO

Motossani ”*Caricature must be practiced with the finesse of a surgeon and the purposes of a butcher*”⁸ mainittua kirurgin tarkkuutta tai teurastajan armottomuutta en usko projektissa aivan tavoitetun.

Kuitenkin vaalikoneissa tieteellisen visualisoinnin yhdistäminen viihteelliseen visualisointiin on onnistunut yhdistelmä suurimmalle osalle käyttäjistä. Kun vaalikoneet tulevat tutummiksi palveluina, ja kun toisaalta käyttäjäkunta tulee vaativammaksi, onkin varmaan aika kehittää vaalikoneetta opitun pohjalta.

Hahmocarikatyyrin liittäminen vaalikoneeseen jatkaa poliittisen journalismin perinteitä uudessa mediassa. Hahmojen muokkaukseen ja kehitykseen kannattaa panostaa, jotta niistä tulisi sanomalehtien pilapiirrosten jatkumo. Erityisesti kannattaisi mielestäni etsiä kärjekkyyden rajoja, etsiä sitä, mikä yllättää, ärsyttää – ja naurattaa.

⁸ Ronald Searle teoksessa Patten Robert L. (toim.): *George Cruikshank A Revaluation, Princeton University Press, Princeton 1992, s. xiii*)

7. Liitteet (CD:n sisältö)

LIITE 1:

Election Star_for_PC.exe -tiedosto

EU-VAALIT

LIITE 2:

EU-vaalikone

LIITE 3:

Kaikkien vastanneiden ehdokkaiden kuvat EU-vaaleista

LIITE 4:

euvaalit palaute.txt

KUNTAVAALIT

LIITE 5:

Kuntavaalikone

LIITE 6:

Lista kuntavaalikoneen hahmojen repliikeistä

LIITE 7:

Kaikkien vastanneiden kuvat Helsingin valtuustosta 2004

LIITE 8:

Alma Median tiedot kuntavaalikoneen käyttäjistä.txt

LIITE 9:

MTV3 vastaus käyttäjäpalautepyyntöön.txt

LIITE 10:

kuntavaalikonetiedote.txt

TELEVISIOFORMAATTI

LIITE 11:

Televisioformaatin kuvaus

LIITE 12:

Televisioformaatin rakenne

8. Vaalikonetyöryhmät

EU -VAALIKONE

Projektin johto ja koordinointi

Tomi Lindblom

Mauri Köykkä

Anne Valtanen

Tekninen suunnittelu ja toteutus:

Topias Marttila

Mikko Berg

Tuomo Salo

Poliittiset karikatyyrit:

Tiina Paju

Graafinen suunnittelu:

Jeremias Koskela

Taiteellinen ohjaus:

Mika "Lumi" Tuomola

Tieteellinen ohjaus:

Mauri Kaipainen

Ilpo Kojo

Tuottaja:

Juhani Tenhunen

Taustat:

Jari Laarni

Jaana Simola

Minna Finstad

KUNNALLISVAALIKONE

Projektin johto ja koordinointi

Tomi Lindblom

Mauri Köykkä

Anne Valtanen

Jeremias Koskela

Tekninen suunnittelu ja toteutus:

Topias Marttila

Tuomo Salo

Poliittiset karikatyyrit:

Tiina Paju

Leena Saarinen

Graafinen suunnittelu:

Jeremias Koskela

Taiteellinen ohjaus:

Mika ”Lumi” Tuomola

Tieteellinen ohjaus:

Mauri Kaipainen

Ilpo Kojo

Tuottaja:

Juhani Tenhunen

Avustaja:

Mikko Berg

Jari Laarni

Jaana Simola

Minna Finstad

9. Lähteet

9.1. KIRJAT

Feaver William: Masters of Caricature, Alfred A. Knopf, New York 1981

Huhtamo Erkki & Kangas Sonja (toim.): Mariosofia, Elektronisten pelien kulttuuri, Gaudeamus, Helsinki 2002

Oreglia, Giacomo: Commedia dell'Arte – Maskerna, komedianterna, scenarierna, Ordfront Stockholm 2002

Patten Robert L. (toim.): George Cruikshank A Revaluation, Princeton University Press, Princeton 1992

Tuomola, Mika: The Power of Mask: Commedia dell'Arte As a Design Metaphor for Multiuser Virtual Worlds, Coronet Interactive Oy 1998

Wickham Glynne: Teatterihistoria, Teatterikorkeakoulun julkaisusarja nro 24, Painatuskeskus Helsinki 1992

Ylönen Marja: Pilahistoria, Suomi poliittisissa pilapiirroksissa 1800-luvulla 2000-luvulle, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, Helsinki, 2001

9.2. MUUT

Pilapiirroksia politiikasta, Eduskunnan kirjaston järjestämä seminaari 25.10.2004, Laaksovirta, Tuula H., Avauspuheen-vuoro.

<http://www.cis.hut.fi/research/som-research/som.shtml>
9.2.2005

9.3. KUVALÄHTEET / KIRJAT

Ahtola, Kylävaara, Mäkelä: Pulakutka, huumorin vastiketta, Gummerus, Jyväskylä Helsinki 1992

Bretecher Claire: Oss kvinnor emellan, Hammarström & Åberg, 1987 Johanneshov

Conroy Mike: 500 Great Comicbook Action Heroes, Chrysalis Impact, Lontoo 2002

Dotz Warren, Husain Masud: Meet Mr. Product, The Art of the Advertising Character, Chronicle Books, San Francisco 2003

Feaver William: Masters of Caricature, Alfred A. Knopf, New York 1981

Foner Philip S., Schultz Reinhard: Das Andere Amerika, Geschichte, Kunst und Kultur der amerikanischen Arbeiterbewegung, Elefanten Press, Berliini 1983

Järvi Olavi: Parhaat pilapiirtäjämme, Kustannusosakeyhtiö Tammi, Helsinki 1979

Kaukoranta Heikki ja Kemppinen Jukka: Sarjakuvat,
Kustannusosakeyhtiö Otava, Helsinki 1982

Koivisto, Tarmo: Apinapakina, Kustannus Oy Jalava, Helsinki
1994

McQuiston Liz: Graphic Agitation, Social and Political
Graphics since the Sixties, Phaidon, Lontoo 1993

Parry-Crooke Charlotte (toim.): Walt Disney's Donald Duck,
50 years of happy frustration, Three Duck Editions, Lontoo
1984

Patten, Robert L. (toim.): George Cruikshank – a revaluation,
Princeton University Press, Princeton, New Jersey 1974, 1992

Sabin, Roger: Comics, Comix & Graphic Novels, a History of
Comic Art, Phaidon, Lontoo 1996

Ylönen Marja: Pilahistoria, Suomi poliittisissa pilapiirroksissa
1800-luvulla 2000-luvulle, Suomalaisen Kirjallisuuden Seura,
Helsinki, 2001

9.4. KUVALÄHTEET / LEHDET

Suomen Kuvalehti 27/1990
(Puheenvuoro: Työtä turvapaikanhakijoille)

Suomen Kuvalehti 49/1994
(Puheenvuoro: Työelämän pelisäännöt muuttuvat)

Suomen Kuvalehti 47/1999
(Kansaneläkelaitos – liian suuri, liian pöyhkeä)

Suomen Kuvalehti 48/1990
(Mustan rahan maa)

Suomen Kuvalehti 37/1994
(Pitkä ikävä)

Suomen Kuvalehti 43/1998
(Geenitestit)

Suomen Kuvalehti 29/2004
(Kukaan ei luo työtä)

Anna 50/ 2004
(Maisa ja Kaarina)